

OS MELHORES GAMES DA E3
www.nintendoworld.com.br
Nintendo
WORLD
CONRAD EDITORA
DESVENDAMOS O CONTROLLER DO GAMECUBE
ORACLE OF AGES & ORACLE OF SEASONS
ZELDA em DOBRO!
OS MAIORES DESAFIOS DE LINK EM DOIS SUPER JOGOS PARA GAME BOY COLOR
DOSE DUPLA!
& DR. MARIO 64
MARIO PARTY 3
#33 maio 2001
R$ 4,90
ISSN 1516-1892
00033
9 771516 189008
RAYMAN ADVANCE
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
KIRBY TILT 'N' TUMBLE
INDIANA JONES



Desafiamos você a resistir a esta promoção.

R$100,00 EM BÔNUS-GAME

para você levar um desses games. Você escolhe, paga a diferença e recebe o game em sua casa com frete grátis.



POKÉMON STADIUM

INCLUI TRANSFER PAK N64 E EXCLUSIVO GUIA DE JOGO!



NINTENDO 64

CARAR?

É só comprar
o NINTENDO 64 da Gradiente,
podendo pagar fácil, fácil em

10x59,90

(1+9) Total a prazo R$ 599,00*
ou à vista **R$ 489,00**
e pedir o seu Bônus-Game na loja.

Promoção válida até 31/7/01
ou enquanto durar o estoque de N64
nas lojas participantes.

Regulamento: www.nintendo.com.br
ou (011) 3814-8234.

O bônus de R$100,00 está vinculado à compra do console Nintendo 64 da Gradiente e é válido somente para a compra de 01 (um) cartucho de jogo direto da Gradiente Entertainment Ltda., segundo os procedimentos descritos no formulário entregue no ato da compra do N64. A escolha do cartucho de jogo da promoção está restrita aos 06 (seis) títulos apresentados neste anúncio.

Lojas Participantes:
• Bon Marchê • Carrefour • Casa e Vídeo
• Casas Bahia • DGM • Eletro
• Extra Hipermercado • Fast Shop
• Fotológica • Fujioka • Lojas Americanas
• Lojas do Gugu • Magazine Luiza
• Pernambucanas • Ponto Frio
• Ri Happy • Telerio • Video Game Center

*Taxa de juros: 4,82% a.m. e 75,93% a.a.

Nintendo®
by gradiente

Leo Burnett

editorial

Prepare-se! Esta edição marca diversas mudanças

importantes na história da Nintendo World. Reformulações na estrutura, a entrada de algumas novas caras, a introdução de novidades... tudo isso resultou numa revista bem diferente de tudo que você já viu. Como já dissemos antes, estamos nos adaptando aos novos tempos. Afinal de contas, o Game Boy Advance está chegando, o Nintendo GameCube sai no final do ano, e a partir daí, nada mais no mundo dos video games será como antes. A NW de maneira alguma poderá parar no tempo, e é por isso que você vai notar, daqui por diante, uma mudança significativa, e para melhor, na sua publicação de games favorita.

Algumas novidades já são visíveis. Note que adicionamos novas vinhetas de identificação no canto superior direito das páginas. Como dá pra notar, fica bem mais fácil de identificar cada jogo e seu respectivo console com esses selinhos. Mais um detalhezinho: ao final de cada matéria há um pequeno símbolo – uma bolinha com as letras N e W – que demarca o final de cada matéria. Só uma "frescurinha" bacana para deixar nossa revista ainda mais organizada.



Este é o nosso ícone para o **Game Boy Advance**



Este é o nosso ícone para o **Game Boy Color**



Este é o nosso ícone para o **GameCube**



Este é o nosso ícone para o **Nintendo64**



Este é o nosso ponto final que encerra a matéria

Esta edição traz também um monte de lançamentos que mostram que a Nintendo continua mesmo mandando muito bem. O cardápio tem Indiana Jones para N64 e Game Boy, Dr. Mario 64 e Mario Party 3, ambos para N64, o surpreendente Kirby Tilt 'n' Tumble de GBC e os arrasadores Zelda: Oracle of Ages e Oracle of Seasons, que ilustram a capa desta edição. Para os fanáticos pelo GameCube (ou seja, todo mundo), uma matéria toda especial sobre o misterioso Controller do aguardado console. E por falar nisso...

...no dia que esta revista chegar às bancas, estaremos desembarcando de Los Angeles com a mala cheia de informações sobre a E3, a maior feira de video games deste planeta. Você sabe muito bem a importância do evento neste ano. Foi lá que as empresas finalmente mostraram as versões jogáveis de seus games para os novos consoles. E nós sabemos que você (assim como nós) já não se agüenta mais de ansiedade para jogar, ver imagens, ou até mesmo saber os nomes dos novos games, já que muito pouco foi dito nos últimos meses. No momento que escrevo este editorial, quase nada se sabe sobre o que será exibido na E3, e quais as grandes surpresas que as empresas nos revelarão. Se você acompanhou as reportagens pela Internet que fizemos durante a feira, já deve saber muito mais do que eu sei hoje. Se não acompanhou, vale dar uma olhadinha agora. Vá ao site da Nintendo World ou entre direto em www.nintendo.com.br/e3. A verdade está toda ali. E na próxima edição, a cobertura total e uma surpresa na capa. Quem viver, verá!

Pablo Miyazawa



André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias e André Miyazawa
Editores Executivos



Número 33 - Maio/2001

REDAÇÃO
Editor
Pablo Miyazawa

Editor Contribuinte
Eduardo Trivella

Editor Assistente
Ronny Marinoto

Chefe da Arte
Ayala Jr.

Coordenador de Produção
Ed Wilson Dias

Colaboradores
Eunco Kenji Sakamoto (Editor de Arte Contribuinte)
Cassiano Barbosa, Cleiton Campos,
Eric Araki, Ricardo Matsumoto (textos),
Denis Rodriguez (fotos) e Kalu Castro (arte)

Assistente Editorial/Revisão
Sandra Martha Dolinsky

ADMINISTRAÇÃO
Coordenadora de Administração
Solange Reis

Coordenador de Pessoal
Marco Sá Pelegrini

Suporte Técnico
Benjamin Emerick e William Domingos

Atendimento
Fabíola Barcellos e Melissa Martins
Fone: (11) 279-9355

COMERCIAL
Coordenador de Marketing
Isac Guedes Silva

Coordenadora de Publicidade
Luciana Cristina Eschiapati

Assistente Comercial
Vania Ribas Bernardes

•

Lúcia Machado
Conselheira

PROMOÇÃO E CIRCULAÇÃO
LM&X – Fone/Fax (11) 3865-4949
Rua Cardoso de Almeida, 60
cj. 162 – São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 279-9355 – Fax (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press
Impressão Plural
Distribuição Dinap

Visite nosso site:
www.nintendoworld.com.br



Zelda pra cá, Zelda pra lá... é a quarta vez que Link e suas aventuras heróicas aparecem na capa da **Nintendo World**. Exagero de nossa parte? Sinceramente, achamos que não. Afinal, para gostar de Zelda, basta curtir jogar games Nintendo. É simples assim.

índice

FALE COM A

Nintendo WORLD

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) **3814-8044**

BIT
ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) **3814-8234**
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) **279-9355**
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) **279-9355**
Fax: (11) **3341-7752**
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) **3237-3216**
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Filhão, sente só o nosso critério de avaliação!

Gráficos É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divididos por dez. Entendeu mesmo? Jura?



A FESTA DAS

Conheça as empresas que criam games com exclusividade para a Nintendo

Se você acompanha a **Nintendo World** com dedicação, já deve ter lido as expressões "first-party", "second-party" e "third-party". Podemos explicar assim: os games first-party são aqueles produzidos pela própria empresa que criou o console. Os games third-party são os produzidos pelas licenciadas, ou terceirizadas, e podem ou não ser exclusivos, já que essas empresas desenvolvem games para várias plataformas. Já os second-party estão no meio do caminho, ou seja, são games produzidos por empresas que desenvolvem exclusivamente para quem faz o console e que são, em parte, propriedade da empresa first-party (no nosso caso, a Nintendo). Atualmente, existem cinco softhouses que produzem games só para consoles Nintendo: Rare, Retro Studios, Left Field, Silicon Knights e NST. Com o lançamento do GameCube mais próximo, você certamente ouvirá falar cada vez mais sobre esses nomes. Prestando um servição a você, a **NW** lhe conta um pouco mais sobre a história dessas empresas e seus projetos para os próximos consoles Nintendo.

rare

A inglesa Rare praticamente dispensa apresentações. Dona de um currículo invejado, essa empresa iniciou suas operações no final dos anos 70 na pequena cidade de Ashby de la Zouch, quando Tim Stamper resolveu ajudar seu irmão Chris na conversão de placas de arcade de **Space Invaders**. No começo dos anos 80, a dupla criou o nome fantasia Ultimate: Play the Game para desenvolver games para o computador Spectrum. Em 1983, o primeiro produto da Ultimate estava pronto: **Jetpac**. O game foi um sucesso e vendeu 300.000 cópias, número gigantesco para a época.

Os Stamper seguiram criando games para Commodore 64, MSX e Amstrad, até que foram apresentados ao primeiro console doméstico da Nintendo, o NES. O óbvio potencial da máquina, aliado à insatisfação de Chris e Tim com o mercado inglês, fizeram com que eles percebessem que era hora de evoluir. Das cinzas da Ultimate nasceu a Rare, que agora tinha sede em uma fazenda próxima à cidade de Twycross. Eles se concentraram totalmente no NES, e produziram quase sessenta games nos anos seguintes, como **RC Pro-Am**, **Battletoads** e **Marble Madness**.

Os irmãos Chris e Tim Stamper, da **Rare**

A Rare sempre primou pela criatividade, e quando o Super NES foi lançado, o ritmo de produção baixou um pouco. Poucos jogos foram lançados nos primeiros anos de vida do console, pois a empresa não queria seguir o mal exemplo de outras softhouses, que lançavam games muito parecidos e sempre repetiam uma mesma fórmula.

Conker, a criação mais polêmica da Rare

Investindo alto em pesquisa, eles fizeram uma descoberta revolucionária – um método de transportar gráficos em alta resolução feitos em workstations para o Super NES. Após um ano de desenvolvimento, os resultados apareceram na forma de **Donkey Kong Country**, game que originou uma série que já vendeu mais de vinte milhões de cartuchos.

Com a revelação do projeto Ultra 64 (que mais tarde viria a ser o N64), a Rare apresentou ao mundo **Killer Instinct**, um game de pancadaria que fez muito sucesso, inclusive nos arcades. O Nintendo 64 foi lançado e a Rare continuou a lançar petardo atrás de petardo: **GoldenEye 007**, **Jet Force Gemini**, **Donkey Kong 64**, **Perfect Dark**, **Conker's Bad Fur Day**... a lista é grande demais para essa página!

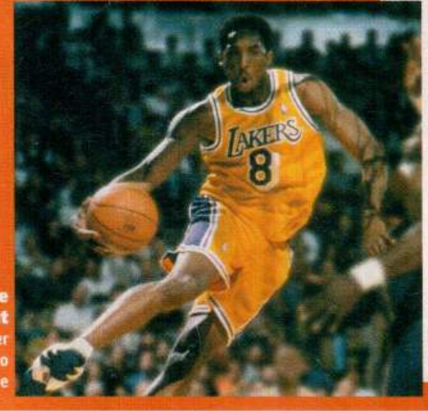
Hoje a Rare conta com uma equipe de mais de 250 funcionários e continua sigilosa como sempre, mas revelando ao mundo as maiores surpresas. E com certeza está vindo mais coisa boa por aí!

Projetos atuais: pouco se sabe sobre os projetos para a nova geração de hardware da Nintendo, mas estima-se que **Dinosaur Planet** e possíveis continuações de **Conker**, **Banjo-Kazooie** e **Perfect Dark** para GameCube estejam entre os games em desenvolvimento.

left field

Outra empresa nova, a Left Field Productions foi fundada em 1994 por Mike Lamb, Jeff Godfrey e John Brandwood. Todos esses figuras estão comprometidos em criar os melhores games de esporte para os consoles Nintendo. Lamb, o chefão e principal programador da Left Field, trabalhou na Ocean Software da Inglaterra e na Acme Interactive dos EUA antes de fundar a empresa. Godfrey é diretor de arte e divide as responsabilidades com Lamb. Antes da Left Field existir, ele trabalhou na Cinemaware, aonde viu que a combinação do seu amor por video games e suas habilidades como artista ainda lhe trariam muitos frutos.

Em 1998, a Nintendo enxergou o potencial da softhouse e adquiriu uma participação minoritária da empresa, que tem



Kobe Bryant deverá bater uma bola no GameCube

SEGUNDONAS

silicon knights

Os Cavaleiros do Silício nasceram em 1992 e o primeiro game que veio ao mundo foi **Cyber Empires**, para PC. Produzindo ótimos games para várias plataformas, a empresa acabou atraindo a atenção da Nintendo, que no ano passado anunciou a compra de uma parte da companhia. Grande parte das mais de sessenta pessoas que trabalham hoje nos escritórios de Ontario, Canadá, vieram da indústria cinematográfica. Daí, já dá pra se ter uma idéia dos grandes enredos que esses caras injetam em seus games. O único projeto em desenvolvimento na Silicon Knights que se tem notícia é **Eternal Darkness**, que roubou a cena na E3 do ano passado quando foi apresentado para Nintendo 64. Uma mistura de **Resident Evil** em tempos medievais, **ED** era um thriller psicológico de tirar o fôlego e arrepiar os pêlos da nuca! É pena que atualmente não se saiba se o jogo vai mesmo sair para N64 ou para GameCube, mas esse é um mistério que logo desvendaremos para você. Palavra de **NW**!

Projetos atuais: **Eternal Darkness** (para N64 ou GameCube)



Imagem de versão inicial de **Eternal Darkness** para Nintendo 64

nst

Nintendo Software Technology é o nome completo da empresa conhecida como NST. Nascida em um jantar entre Minoru Arakawa (o poderoso chefão da NOA), Scott Tsumura (veterano programador com clássicos como **Moon Patrol** em seu currículo) e Claude Comair (fundador da DigiPen, a faculdade de games), que queriam um estúdio de desenvolvimento que utilizasse todo o know-how da Nintendo mas que não fosse situado no Japão.

A NST começou a funcionar como um pequeno escritório dentro da própria Nintendo, e quando a empresa começou a crescer, foi hora de mudar para um lugar mais confortável. O local escolhido foi um prédio logo ao lado da DigiPen, de onde vários formandos saíram direto para ingressar no quadro de funcionários da empresa.

Logo, aproximadamente cem pessoas formavam a equipe da NST e trabalhavam em uma renca de projetos, como **Crystalis** e **Bionic Commando** para Game Boy e **Ridge Racer 64**.

Projetos atuais: **Wave Race** para GameCube.

Bionic Commando destruiu no GBC

Excitebike: clássico do Nintendinho arrebentou tudo no N64

seus quartéis-generais em West Lake Village, Califórnia. Howard Lincoln, presidente da Nintendo of America na época, chegou a dizer que "o pessoal da Left Field está entre os mais talentosos da indústria dos games".

Entre os títulos lançados pela empresa, os mais famosos são a série de basquete com o astro dos Lakers, **Kobe Bryant**, e a excelente atualização de um clássico do Nintendinho, **Excitebike**.

Projetos atuais: um game de Snowboarding e um de basquete, ambos para GameCube.

retro studios

A equipe da Retro possui alguns dos mais talentosos profissionais da indústria dos games, todos cheios de vontade para criar alguns dos mais inovadores games do mundo. Sorte nossa!

A empresa é relativamente nova. Foi fundada em dezembro de 1998 pelo americano Jeff Spangenberg e empregava 25 pessoas na época. Já no ano seguinte, quando a Nintendo resolveu comprar uma parte da companhia, Spangenberg contratou mais cem programadores para dar conta dos games que seriam desenvolvidos com exclusividade para a Big N.

As instalações da empresa na cidade americana de Austin, no Texas, incluem um gigantesco estúdio de captação de movimentos, um estúdio de gravação e uma sala de projeção com uma tela absurdamente grande.

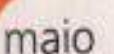
Obedientes ao contrato de sigilo feito com a Nintendo, a Retro ainda não revelou muita coisa sobre seus projetos. Entre seus projetos estavam um RPG, um game de corrida (**Thunder Rally**) e outro de futebol americano, só que os dois últimos foram recentemente cancelados (leia mais na página 12). Ah, mas não podemos esquecer o mais importante deles: **Metroid**! O desenvolvimento da nova aventura de Samus já passou por muitas mudanças de conceito e é certamente um dos games mais aguardados para o GameCube.

Projetos atuais: um RPG (ainda sem nome definido), e **Metroid**, ambos para GameCube.

Samus Aran, a heroína de **Metroid**



CALENDÁRIO NINTENDO 2001



maio/junho/julho
- **Mario Party 3**
- **Tony Hawk's Pro Skater 2**

maio
- **Alone in the Dark**
- **Barbie Pet Rescue**
- **Carnivale**
- **Commander Keen**
- **ESPN National Hockey Night**
- **Extreme Ghostbusters**
- **Flintstones: Burgertime in Bedrock**
- **Frisbee Golf**
- **Hype: The Time Quest**
- **Jimmy White's Cue Ball**
- **Matt Hoffman's Pro BMX**
- **Max Steel**
- **Puchi Carat**
- **Qix Adventure**
- **Robocop**
- **Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends**
- **Sesame Street Sports**
- **Sea-Doo Hydrocross**
- **Spider-Man 2: The Sinister Six**
- **Top Gun**
- **The Legend of Zelda: Oracle of Ages**
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons**
- **The Mummy Returns**
- **Tom & Jerry: Mousehunt**
- **V.I.P.**
- **VR Powerboat**
- **X-Men: Wolverine's Rage**
- **Xtreme Wheels**

junho
- **Army Men Advance**
- **Bomberman Tournament**
- **Castlevania: Circle of the Moon**
- **Chu Chu Rocket**
- **Earthworm Jim**
- **Fire Pro Wrestling**
- **F-Zero: Maximum Velocity**
- **GT Advance Championship Racing**
- **High Heat Baseball 2002**
- **Hot Potato**
- **Iridion 3D**
- **Krazy Racers**
- **Namco Museum**
- **Pac-Man Fever**
- **Pinobee: Wings of Adventure**
- **Pitfall: The Mayan Adventure**
- **Rayman Advance**
- **Ready 2 Rumble Boxing: Round 2**
- **Super Dodge Ball**
- **Super Mario Advance**
- **Tony Hawk's Pro Skater 2**
- **Top Gear GT Championship**
- **Tweety and the Magic Jewel**

julho/agosto
- **Caesar's Palace**
- **F-14 Tomcat**
- **Golden Sun**
- **Lady Sia**
- **Lufia: The Legend Returns**
- **Mario Kart Advance**
- **Mega Man EXE Battle Network**
- **Monster Rancher Mania**
- **M&M's: Lost in Time**
- **Tetris Worlds**
- **The Land Before Time**

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.



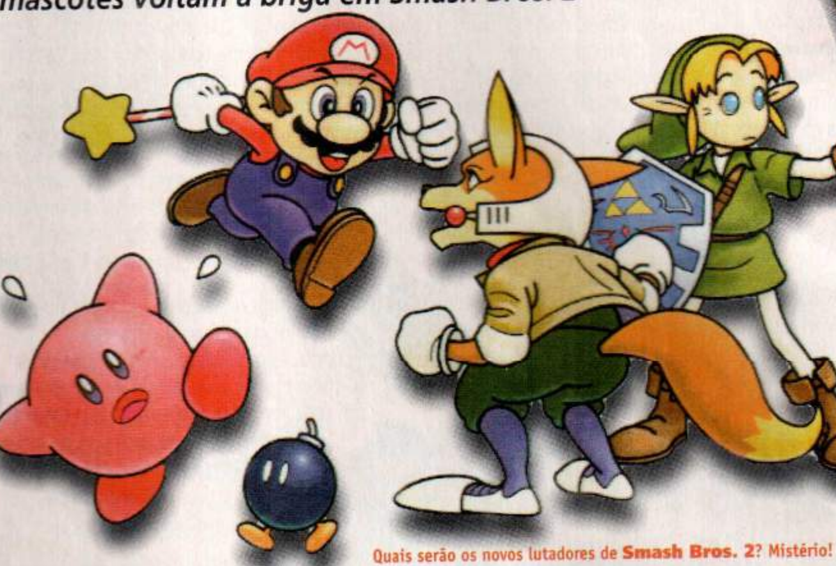
A Electronic Entertainment Expo, ou E3

(precisamos ainda explicar que é a maior feira de video games do mundo?) rolou de 17 a 19 de maio, em Los Angeles, nos EUA. Como você deve saber, muitas surpresas e novidades foram reveladas para todos os consoles Nintendo – coisas que você deve estar babando para saber. Neste Hot Shots, vamos mostrar um pouquinho de tudo o que foi mostrado na feira, e na próxima edição você acompanha a mega cobertura preparada pelos correspondentes especiais da **Nintendo World**, que invadiram a terra do Tio Sam e viraram tudo de cabeça para baixo. Confira também como foi nossa cobertura na Internet, no site http://www.nintendo.com.br/e3.



PORRADA PURA!

Os mascotes voltam à briga em Smash Bros. 2



Quais serão os novos lutadores de **Smash Bros. 2**? Mistério!

Olha aí eles de novo! **Super Smash Bros.**, o sensacional game de luta para N64 com os personagens Nintendo, terá uma seqüência para Nintendo GameCube. A produção está por conta da própria HAL Laboratories, mesma empresa que desenvolveu a primeira versão para 64 bit. **Super Smash Bros. 2** será uma versão do game do N64, mas com novos personagens e arenas diferentes, tudo explorando a gigantesca capacidade gráfica do GameCube. Deu para ficar no apetite? Deve ser lançado em novembro nos EUA, junto com o GameCube.

FATALITY!

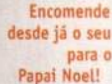
Mortal Kombat 5 sangra o GameCube



Fazia tempo que ninguém escutava falar de **Mortal Kombat**, uma das mais famosas (e polêmicas) franquias dos video games. E a série ressurgiu das cinzas, com o anúncio de **Mortal Kombat 5** para os próximos consoles de nova geração, inclusive o GameCube. Ed Boon, um dos criadores da série, revelou que além de conter novos personagens (e os mais clássicos, como Sub-Zero e Scorpion), o sistema de batalha do game será completamente diferente daquele que conhecíamos. Quer dizer, esqueça tudo o que você sabia sobre **MK**: o que vem por aí é novinho em folha. O projeto está em estágios iniciais de desenvolvimento, por isso só saberemos de algo mais concreto no segundo semestre. Aguarde.






Encomende desde já o seu para o Papai Noel!



GAMECUBE ADIADO?

Mas não criemos pânico: ele sai mesmo em 2001

A Nintendo comunicou no meio de abril o adiamento do lançamento do Nintendo GameCube no Japão. Originalmente, o console seria colocado à venda em julho, mas agora há uma data oficial definida: 14 de setembro.
Nos Estados Unidos (e Brasil), mudou de outubro para novembro, e na Europa, a data continua sendo primeiro trimestre do ano que vem. Com a data oficial confirmada, não há mais dúvidas: o Cube será mesmo lançado neste ano.
As datas foram remarcadas para garantir que hajam quantidades suficientes de consoles e bons jogos disponíveis, já que a Nintendo não quer de maneira alguma enfrentar problemas de escassez no mercado.

E a presença na E3?

A Capcom não mostrou seu **Resident Evil 0**, a Konami não divulgou nada sobre seu **International Superstar Soccer**, a Acclaim não exibiu os cinco games que anunciou, assim como a Activision, a THQ, a 3DO, entre outras. Na verdade, poucas softhouses apresentaram versões jogáveis de títulos para GameCube na E3, mas isso não quer dizer que o apoio ao console esteja fraco. Isso só é um sinal claro de que a Nintendo só vai permitir que as empresas apresentem os jogos quando eles tiverem um nível de qualidade não menos do que excelente. Os games anunciados para o console até agora já servem para nos deixar ainda mais ansiosos e esperançosos em relação à nova máquina. Até novembro, muita água vai rolar, e nós vamos acompanhar de perto essa enxurrada!

SEGA MANDA BEM

Força total nos novos consoles Nintendo

A ex-rival japonesa Sega está bastante empolgada com os novos consoles Nintendo e já prometeu o apoio total de suas melhores equipes na criação de games para GBA e GameCube. Já podemos contar com o trampo do Sonic Team (que desenvolveu alguns dos mais famosos games de DreamCast, como **Sonic** e **Phantasy Star Online**) e da equipe da Amusement Vision. Até o fechamento desta edição, ainda não haviam sido revelados todos os games que eles iriam produzir para os consoles Nintendo, mas podemos esperar coisas muito boas. Por exemplo, **Sonic the Hedgehog** para o Game Boy Advance está vindo aí, e é muito provável que pinte também no Cube. Na próxima edição contamos mais.



ACCLAIM DÁ DE CINCO

Empresa anuncia Crazy Taxi e mais quatro jogos para GameCube

A Acclaim não mostrou nada jogável na E3, mas pelo menos nos deu bons motivos para ficarmos contentes. A empresa anunciou cinco games para o Nintendo GameCube, todos com previsão de lançamento para novembro. **Extreme G3** (corrida com motos espaciais), **Crazy Taxi** (simulador de táxi maluco), **Dave Mirra Freestyle BMX 2** (acrobacias com bicicleta), **NFL Quarterback Club 2002** (futebol americano) e **All-Star Baseball 2002** (beisebol). A pergunta que não quer calar: e **Turok 4**? Nada confirmado, mas é provável que mais sobre esse projeto seja revelado nos próximos meses. Vamos aguardar.

"Vou de táxi, cê sabe..."

NO LIMITE DOS GAMES

Infogrames investe em versão gringa de "No Limite"

Survivor é o nome da série de televisão americana que deu origem ao **No Limite** da Rede Globo. O programa, que foi um dos mais assistidos nos EUA no ano passado, mostra as aventuras de dezesseis candidatos que devem sobreviver numa ilha deserta com poucos recursos e cheia de desafios. Acredite se quiser, mas a Infogrames adquiriu os direitos de produzir games baseados no programa para diversos consoles, entre eles o GBA e o GameCube. Só falta mesmo chamar o Zeca Camargo pra fazer a narração...

VELHARIAS PORTÁTEIS

Namco abre seu museu

Você deve conhecer **Namco Museum**, game que junta em um só cartucho grandes games clássicos do Arcade. A empresa japonesa anunciou que a versão para GBA está pronta e será lançada junto ao console nos EUA. Para os saudosistas, nada melhor que mandar brasa em games sensacionais como **Ms. Pac Man**, **Pole Position**, **Galaga** e **Dig Dug**. O desenvolvimento é da Mass Media, que também fez a versão do game para o N64.



Dig Dug



Pole Position

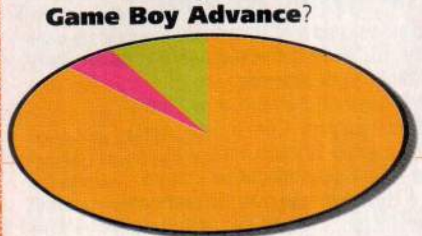


Galaga

Ms. Pac-Man

VOCÊ MANDA!*

Qual desses estilos de game você mais deseja ver no **Game Boy Advance**?



RPG **87,1%** Esportes **8,5%** Luta **4,4%**

* Fonte: e-mails de leitores da NW



O RETORNO DOS CLÁSSICOS

Kemco ressucita o Super NES

A Kemco está desenvolvendo quatro títulos para o GBA, sendo dois deles baseados em games para Super NES: **Phalanx** (tiroteio aéreo alienígena) e **Kid Klown's Crazy Chase** (game de plataforma com um palhacinho cheio de boas intenções). Ambos saem em setembro no Japão. Os outros dois são inéditos. **Mechanized Troop** sai em outubro, e **Woody Woodpecker** (o bom e velho Pica-Pau) retorna aos games em 2002. Vale lembrar que a Kemco possui duas licenças dos clássicos **Shadowgate** e **Déjà vu**, que se não apareceram no Super NES, fizeram um sucesso danado no GBC e no NES. Se esses jogos saíssem no Advance, nós ficaríamos bem contentes. Você não?

Pica-Pau é um bom camarada, Pica-Pau é um bom camarada... ninguém pode negar!

QUESTIOMARIO

Como sempre fazemos, aqui vai o vencedor do Questiomario **Pokémon Gold & Silver**. O Fernando de Arruda, de Ibitinga/SP foi o grande felizardo: acertou as questões, foi sorteado e levou um Nintendo 64 pra casa. Parabéns, filhão! O visual da página mudou, mas a essência do Questiomario continua a mesma. Responda às cinco perguntas sobre o game escolhido (no caso, **Banjo-Tooie**), e envie pelo correio para o endereço abaixo. Uma carta será sorteada entre todos que acertarem, e esse será o grande vencedor. Simples, não? Então não perca mais tempo. Envie suas cartas até o dia 31 de julho. O vencedor leva um Game Boy Color com um cartucho. Mande ver e até a próxima edição!

QUESTIOMARIO
BANJO-TOOIE
REVISTA
NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP: 06296-990
SÃO PAULO/SP

1. Gruntilda, Matilda e Blobbelda. Qual desses não é o nome de uma bruxa de Banjo-Tooie?
2. Kazooie é uma passarinha, mas pode ser transformada em outra criatura durante o game. Qual?
3. Quantos Jiggies são necessários para se entrar no mundo Hailfire Peaks?
4. Em que tipo de eletrodoméstico os personagens principais são transformados na fase Grunty Industries?
5. O que Banjo e sua turma usam como bola de futebol no final do game?

Respostas do Questiomario Pokémon Gold & Silver: 1. Porygon; 2. 26 Unowns; 3. Kangaskhan; 4. Mahogany; 5. Eevee



O RATO, O ARANHA E OS MUTANTES

Activision manda ver nos portáteis



A Activision anda adquirindo licenças poderosíssimas. Uma delas é **Stuart Little**, o filme do ratinho falante, que deve virar jogo para o GB Color, GB Advance e GameCube. A licença da Marvel também está sendo muito bem usada. Para Game Boy Color, vem aí **Spider-Man 2: The Sinister Six**, seqüência do game lançado em 2000, e **X-Men: Wolverine's Rage**, aventura irada com o herói nervoso. Já no Advance, tem **Spider-Man: Mysterio's Menace**, aventura com o Cabeça-de-Teia, e **X-Men: Reign of Apocalypse**, ação e luta com a presença de quarenta personagens do universo mutante. Ambos saem no mês que vem.



Stuart Little, Homem-Aranha e Ciclope: um trio parada dura

A BATATA TÁ ASSANDO!

GBA ganha mais um Puzzle maluco

A BAM (ou Bay Area Multimedia) criou um título exclusivo para o GBA, chamado **Hot Potato!** (Batata Quente!). Não, não é um jogo de culinária, mas mais uma daquelas idéias cretinas que funcionam tão bem nos video games. O objetivo é proteger a Terra da invasão de batatas alienígenas. É dirigido para crianças – é todo colorido e fofinho – e dá ênfase ao modo Multiplayer. Sai em junho, e vai dar o que falar.



Mas por que batata? Não podia ser cenoura? Mandioca? Chuchu? Abobrinha?

O NOVO GBA

Mais cor ao pequeno notável

O GB Advance ainda nem foi lançado por aqui, mas a Nintendo já anunciou o lançamento de um novo modelo do portátil. No início de julho será lançado nos EUA o GBA Fuchsia Edition. O sistema funciona da mesma forma e tem o mesmo preço do Advance comum. A única diferença é a cor do console, cor-de-rosa. No Japão, esse modelo foi lançado no final de abril, com o nome Milky Pink.



"Por isso não provoque... é cor-de-rosa choque!"

POKÉMON CHEGA MAIS CEDO

Crystal sai em julho nos EUA

A Nintendo resolveu adiantar o expediente e vai lançar **Pokémon Crystal** (a seqüência caprichada de **Pokémon Gold & Silver**) pelo menos um mês antes do previsto: 30 de julho é a nova data. No Brasil, o game deve sair no início de agosto. **Crystal** não apresenta nenhum novo Pokémon, mas uma garota treinadora, novas animações nos ataques e um enredo totalmente novo. Pra completar, o game é compatível com todos os cartuchos Pokémon para Game Boy e também com **Stadium 2** do N64. E por falar em datas Pokémon, o terceiro filme dos monstrinhos, intitulado apenas **Pokémon 3**, estréia nos cinemas brasileiros no dia 6 de julho.

"Girl Power" é o que liga em **Pokémon Crystal**

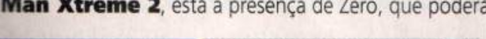




O AZULZINHO INCANSÁVEL

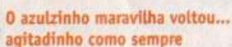
Mais um Mega Man para GBC

Mega Man é um dos heróis mais trabalhadores dos video games. Quer uma prova? **Mega Man Xtreme** para Game Boy Color acabou de ser lançado, mas sua seqüência já foi anunciada pela Capcom. Entre as novidades de **Mega Man Xtreme 2**, está a presença de Zero, que poderá ser um personagem controlável desde o início. O game sai em julho no Japão. Se ligue nas primeiras telinhas.









O azulzinho maravilha voltou... agitadinho como sempre

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM ABRIL/01

DR. MARIO 64 N64
KURU KURU KURURIN GAME BOY ADVANCE
RAYMAN ADVANCE GAME BOY ADVANCE
KIRBY'S TILT'N' TUMBLE GAME BOY COLOR
CONKER'S BAD FUR DAY N64
007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE N64
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON GAME BOY ADVANCE
KONAMI'S WAIWAI RACING GAME BOY ADVANCE
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE GAME BOY COLOR
AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE N64

POWERLINE

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM MARÇO/01

POKéMON GOLD & SILVER GAME BOY
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK N64
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME N64
GOLDENEYE 007 N64
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 SUPER NES
POKéMON GAME BOY
POKéMON AMARELO GAME BOY
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST SUPER NES
SUPER MARIO WORLD SUPER NES
PERFECT DARK N64

OS PROCURADOS

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

NINTENDO GAMECUBE
METROID GAMECUBE
ZELDA GAMECUBE
SUPER MARIO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
SUPER SMASH BROS. 2 GAMECUBE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 GAME BOY ADVANCE
SONIC THE HEDGEHOG GAME BOY ADVANCE
CRAZY TAXI GAMECUBE
RAYMAN ADVANCE GAME BOY ADVANCE

FÓRUM

QUAL PERSONAGEM NINTENDO VOCÊ GOSTARIA DE VER EM SUPER SMASH BROS. 2?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

MEU NINTENDO DR. AILTON



Nome: Dr. Ailton
Idade: 29 anos
Profissões: repórter de rua, faz-tudo, músico e editor da revista **TattooArt**.
Consoles Nintendo que tem: Super Nintendo. "Ainda estou na fase antiga dos games. Todo ano eu penso em me dar um Game Boy de presente, mas sempre fico adiando".
Jogos favoritos: "**NBA Jam**, porque dá pra dar enterradas e manobras malucas, além de colocar cabeção e personalizar o jogador. Adoro **Tetris Attack** também".
Gênero que mais gosta: "Estou na fase de games de corrida, como **Top Gear**. **Rock'n Roll Racing** eu também jogo bastante, já que dá pra sacanear o próximo, colocar umas bombinhas..."
Jogar sozinho ou em grupo? "Prefiro jogar com várias pessoas. A grande vantagem é poder falar que é melhor que o amigo. Dá pra passar uma semana rindo do cara quando você ganha. O video game é um fator de união das famílias, muito mais do que a televisão.".
Por que quer um Game Boy Advance?: "Ele é perfeito para jogar na rua, na fila do banco... às vezes tenho que ir a reuniões muito chatas, mas eu não iria evitar tirar o Game Boy durante a reunião. O clima mudaria totalmente e eu convidaria o resto do pessoal pra jogar junto."

N-BITS N-BITS N-BITS N-BITS

• A Interplay está trabalhando em **Galleon**, jogo para GameCube que mistura ação, exploração e quebra-cabeças de forma bastante parecida com **Tomb Raider**. Coincidentemente, a equipe do projeto é formada por criadores da série estrelada pela musa Lara Croft.

• John McClane está de volta. O policial durão da trilogia **Duro de Matar** (interpretado por Bruce Willis) vai estrelar um game exclusivo para Nintendo GameCube. **Die Hard: Next Generation** será criado pela Bits Corp. e está previsto para sair na metade do ano que vem.


Esse cara é dureza, vou te dizer

• Lego em dose dupla no GBA. **Lego Bionicle** (de aventura) e **Lego Racers 2** (corrida) estão previstos para setembro.

• Esporte total no Cube. A Midway planeja lançar **NFL Blitz 2002** (futebol americano) e **NHL Hitz 2002** (hóquei sobre o gelo), em novembro, junto com o console.

• Diferente do previsto, **Pinobee: Wings of Adventure** será lançado junto com o GBA nos EUA, em 11 de junho.

• Já **Bomberman Tournament**, jogo do herói estouradinho também para o Advance, será lançado na semana seguinte. Os dois games foram lançados pela Hudson no Japão. Nos EUA, a distribuição será feita pela Activision.

• A Retro Studios encerrou de vez dois projetos do GameCube: **Thunder Rally** (corrida de carros esportivos, também conhecido como **Car Combat**) e **Football 2002**. Motivo: a empresa não estava conseguindo se concentrar direito em todos os games que estava produzindo.

• A THQ resolveu insistir mais uma vez nos **Power Rangers**. Dessa vez, o novo título (para GBA) será baseado na nova série dos heróis, **Power Rangers: Time Force**, recém-lançada na televisão americana.

O TERCEIRO VÔO DO GAVIÃO

Vem aí mais um Tony Hawk

A franquia **Tony Hawk's Pro Skater** pode ser considerada uma das mais rentáveis do momento. Afinal, qualquer game com o nome do maior skatista americano da história vende feito pãozinho fresco. Agora, além de **Tony Hawk 2**, que já saiu para Game Boy Color, e as versões para N64 e GBA (que devem chegar até o meio do ano), Tony prepara outros vôos: já foi revelado que o terceiro título da série está sendo criado para GB Color e Advance. Dessa vez, os limites da normalidade serão completamente ultrapassados. Estão previstas mudanças climáticas, desastres naturais e pedestres atrapalhados no caminho, tudo em diversas cidades do mundo – até o Rio de Janeiro entrou na dança! Mais notícias nos próximos números da **NW**.

"Será que eu fechei as janelas de casa?"

POKÉMON PARTY

Evento reúne pokéfãs em SP


A moçada chapou o coco e riu à toa nos campeonatos de Pokémon do Mall Tour

Qualquer um que acreditasse que a febre dos monstrinhos de bolso havia acabado com certeza se assustaria com o volume de fãs Pokémon que passaram no final do mês de abril pelo Shopping Tatuapé. Organizado pela Devir Livraria, em parceria com a Conrad Editora e a Gradiente Entertainment, o quarto **Pokémon Mall Tour** conseguiu superar todas as expectativas e reuniu mais de 4 mil fãs e "treinadores". Rolou também um campeonato de Game Boy, com batalhas bem equilibradas de todas as versões de Pokémon. Segundo Cláudia Sarno, 13 anos, fã da Chikorita e participante assídua dos eventos, "todos estavam muito bem preparados, com estratégias que eu nunca tinha visto". O próximo evento Pokémon deve acontecer em julho. Mais informações nas próximas edições.





VELHOS HERÓIS, NOVOS CONSOLES

Batman, E.T. e Homens de Preto retornam aos games

Algumas empresas resolveram ressuscitar heróis sumidos nos consoles Nintendo. Uma delas é a NewKidCo, que está produzindo quatro games com o extraterrestre E.T. (três para Game Boy Color e um para Game Boy Advance), todos com previsão de lançamento para o segundo semestre. A empresa ainda vai lançar **Tom and Jerry: The Magic Ring** também para Game Boy Advance e no final do ano. E a Ubi Soft? Além de **Rayman Advance** (que você conhece melhor na página 18), a empresa vai concentrar suas forças em heróis dos desenhos e cinema em seus próximos games de GBA. **Batman**, **Pato Donald**, **Tarzan** e **Homens de Preto** estão para aparecer até dezembro no portátil. No GameCube, os franceses também estão com tudo: são dezenove projetos (não escrevemos errado: dezenove mesmo!), entre eles um game em primeira pessoa do homem-morcego **Batman** (santa redundância!). Mais notícias na cobertura completa da E3, na próxima edição.

DEU TILT!

Vacilamos feio no Hot Paint da edição 32!



O desenho vencedor é, na verdade, de autoria do leitor **Julian Kim Augusto Sugahara**, de Santana do Parnaíba/SP. Ele vai levar como prêmio um cartucho de N64. Desculpe aí o mau jeito, amigão!


Você assistiu a E.T. – O Extraterrestre? Chorou feito criancinha na cena acima? Nós também!

Excepcionalmente, não publicamos a seção **N-Web** nesta edição

N-MAIL

Carta do Mês

Tenho dezessete anos e possuo todas as edições da **NW**. Pra começar, vou fazer algo que não é meu trabalho, e sim da redação: há um erro na matéria sobre o jogo dos Simpsons. Está escrito que o bebum do desenho é o Moe, quando o certo é Barney. Agora, as reclamações. Qual o critério de vocês na publicação das cartas? Pelo que vejo, parece que o lema é "elogie e publicaremos; reclame; e vá para o quartinho escuro". Porque vocês só publicam cartas de leitores que elogiam a revista, falam de como Zelda é isso e aquilo, ou que xingam o cara que não gostava da Nintendo e reclamou. Vocês só publicam essas cartas quando a moral da revista está baixa, para assim criar polêmica. Logo em seguida, vem uma avalanche de cartas dizendo que a revista é a melhor do Brasil, que a Nintendo é isso e Miyamoto é o "deus". Será que a seção de cartas virou um espaço para falar da vida?
Uma sugestão: mudem o nome da revista para Zelda World, Mario World, Miyamoto World ou Pokémon World. Vocês só falam nisso! Se vocês são a revista oficial da Nintendo, dêem mais crédito a ela. Publiquem detonados de jogos do Super NES e Nintendinho. O único detonado para Super NES que vocês fizeram e que ficou bom foi aquele do **Zelda** na **NW** Especial 1.
Não quero ensiná-los a trabalhar – mas acho que a revista oficial da Nintendo está devendo. E muito.
Edson Maruyama Diniz
Iaras/SP

Caro Edson, achamos que faltou um pouco de argumentação a suas críticas. Você tem certeza que só publicamos elogios? Se observar as últimas edições, verá que isso nem de longe é verdade. A NW é uma revista democrática, e por isso procuramos publicar cartas variadas, que comentem os mais diversos assuntos. Sejam críticas, puxadas de saco, perguntas, todos têm voz para falar o que quiserem. Você nos perguntou qual nosso critério de escolha. Bem, nosso lema é sempre publicar cartas inteligentes, que tragam opiniões bem estruturadas que possam interessar aos outros leitores (como pode ver, sua carta está aqui, publicada). E sim, o N-Mail é a seção livre da revista, e todos podem escrever o que bem entenderem. E o que você quer dizer sobre dar mais crédito ao nome Nintendo? É claro que sempre falaremos sobre Zelda, Pokémon e Miyamoto. Se isso tudo não for Nintendo, não sabemos mais o que é.
E sobre o Nintendinho, você deve saber que poucas pessoas têm acesso aos games desse console, e não teria cabimento dar esse espaço a matérias que tão poucos leitores aproveitariam. Para lembrar os clássicos há o Super Classics.
Ah! Valeu por nos avisar sobre o personagem dos Simpsons. O responsável pela mancada já foi castigado: foi obrigado a rebolar a Dança do Tigrão, com a cueca na cabeça, na frente da redação. Abraço, e escreva sempre!

No momento que esta revista chegar a suas mãos, a equipe NW terá acabado de retornar da Electronic Entertainment Expo com a mochila carregada de novidades e bugigangas bacaninhas. Enquanto a próxima edição não vem, vá se distraindo com as cartinhas deste mês. A galera resolveu botar a boca no mundo!

NOTA & ANOTA

A **NW** tem o sistema de avaliação mais crítico e eficiente do Brasil, mas tem um defeito. Respeito todas aquelas regras e "pesos" diferentes para cada quesito, mas quando é uma plataforma de nome tradicional em jogo, vocês se exaltam. Refiro-me a fiascos como **Perfect Dark** para Game Boy Color, que levou uma ótima nota, mas não fez por merecer. Vocês sabem disso, porque não deram ênfase ao jogo, como fizeram com **Mario Tennis GBC**. E a mesma coisa se aplica com **Mickey Speedway USA**, que levou mais do que merecia só porque tinha a Rare metida no meio.
Felipe Daguano
Via e-mail

Fiquei indignado com a nota que vocês deram para **Pokémon Stadium 2**. Como um jogo tão completo pôde receber apenas nota 9? Ele merecia nota 10, e com louvor! Como pokémaníaco, fiquei muito chateado, e espero que vocês mudem os seus critérios, senão vou parar de comprar a revista!
Gabriel S. Paiva
São Paulo/SP

Gostaria de expressar minha opinião sobre as notas dadas na **NW** Especial 4: 8,8 para **Star Fox 64**: achei a nota extremamente baixa para um jogo com gráficos maravilhosos, som perfeito e jogabilidade extraordinária. É um game que merece, no mínimo, 9,9. 9,7 para **Super Mario 64**: uma excelente nota para um excelente jogo. Parabéns! 8,8 para **ISS 64**: também me desapontou. Esse é o melhor jogo da série, com ótima resposta aos comandos e níveis de diversão e replay nota 10. Merecia pelo menos 9,7.
A idéia do dossiê foi ótima! Não sabia que existiam 282 games para N64. Depois dizem que o console não tem fitas...
Guilherme de Oliveira Jacobino
Piracicaba/SP

Que beleza! Todo mundo prestando atenção em nossas avaliações! Galera, é o seguinte. Como vocês sabem, a NW possui critérios bem rígidos para avaliar cada jogo que aparece por aqui. E tudo é avaliado por profissionais que trabalham com games há bastante tempo e já têm os olhos treinados para identificar as virtudes e fraquezas de um título. E se você pararem para raciocinar, chegarão à conclusão de que a nota dada para um game reflete a opinião pessoal de quem fez a matéria, opinião essa que deve ser levada em conta, já que a gente manja do nosso trabalho. É claro que nem sempre vocês vão concordar com nossas opiniões, mas aí, que graça teria? Seria tudo muito previsível, não acham?

DE OLHO NO LANCE

Eu adoro seus detonados e acho que mais da metade dos leitores os adoram, mas às vezes faltam informações vitais. Por exemplo, há cinqüenta portas e só uma leva à sala do computador. Daí vocês dizem apenas: "abra a porta e vá para a sala do computador". E no Gallery da edição 31 vocês colocaram o Fox! Olhem a "enorme" carreira dele. Coloquem personagens com uma vida de video games maior!
Caio Dinelli Pinheiro
São Paulo/SP

Calma lá, seu Caio! Aceitamos críticas numa boa, mas aí você já está exagerando! Falar que faltam informações vitais em nossos detonados é pegar pesado demais. Procuramos sempre destrinchar os games da forma mais detalhada possível, justamente para ninguém se confundir ou ter dúvidas. Mais mastigadinho que isso, só se jogarmos para você! E Fox apareceu no Gallery não apenas pelo tamanho de sua carreira, mas sim por toda sua importância no universo Nintendo. Satisfeito?

ASSIM FICA DIFÍCIL...

Acho ridículo essas pessoas que ficam mandando cartas só falando bem de vocês e mais nada. Claro, vocês têm a melhor revista do mercado, mas poxa vida, perder tempo dizendo uma coisa que vocês já sabem é demais. Por isso, peço para vocês não colocarem mais essas cartas inúteis, tá?
Bruno Sales da Silva
Fortaleza/CE

Tá legal. Prometemos que esta foi a última vez, falou?

ISSO QUE É FÃ!

Após ter proclamado nas páginas desta revista que "O Game Boy é o remédio contra o mau humor e ele é o remédio para as mulheres", o leitor Luiz Gonzaga Silvestre Barbosa, de São Paulo/SP, resolveu nos enviar mais uma prova de devoção a sua revista favorita. "Muito obrigado por me fazerem mais feliz a cada dia!". E com a **Nintendo World** é assim: quem lê, vira fã de carteirinha!



PRA BOM ENTENDEDOR

Escrevo com o intuito de lhes dizer o quão boa a edição 31 está! E a coisa que mais me fascina é o fato de vocês jamais apelarem para a sexualidade, como certas revistas fazem. A propósito, tenho lido em muitas revistas que o nome **Conker's Bad Fur Day** significa "O Dia de Fúria de Conker". Até onde sei, Fur é pêlo. Então, Bad Fur Day seria "Dia do Pêlo Ruim", o que não faz sentido. Na verdade, faz sim. Bad Fur Day seria uma paródia à expressão "Bad Hair Day", muito utilizada pelos povos de língua inglesa para designar um dia de ressaca. Então, o título do jogo seria: "a ressaca de Conker". Certo?
Ricardo Cappellano
Juiz de Fora/MG

É isso aí, brother Ricardo. Apelação não dá mesmo, e você não é o primeiro que nos fala sobre esse tipo de coisa. Fique tranqüilo, porque a NW se compromete a sempre manter o alto nível em suas edições, sem baixarias. Quanto à tradução, você está mais do que certo. Como dissemos numa edição anterior, Conker's Bad Fur Day significa literalmente "o dia da ressaca de Conker". Ponto pra você, e Game Over para as outras revistas!

A QUESTÃO DOS QUADRADOS

Por que a Nintendo não quer fechar contrato com a Square Soft? Não é uma grande perda para a empresa?
Saulo Henrique dos Santos Pereira
Guariba/SP

A Square Soft é, sem dúvida, uma das maiores softhouses do mundo, e a melhor em se tratando de RPGs. Tempos atrás, ela fazia jogos exclusivamente para a Nintendo, mas o mundo dá voltas e a empresa resolveu virar a casaca. Recentemente, a Square admitiu interesse em voltar a desenvolver games para a Nintendo, mais precisamente para os novos sistemas Game Boy Advance e GameCube. Mas Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo do Japão, disse que é muito difícil as duas empresas voltarem a trabalhar juntas. Cá pra nós, mesmo com o grande apoio que a Nintendo terá para o desenvolvimento de software para o NGC e o GBA por parte de seus estúdios exclusivos e dos licenciados, um ou outro joguinho da Square não faria mal algum. Tomara que essa declaração do sr. Yamauchi seja apenas uma forma de despistar os curiosos e eles já estejam planejando alguma surpresa para nós.

QUEM É O VILÃO DA HISTÓRIA?

Achei o resultado da categoria Melhor Vilão da pesquisa "Os Melhores de 2000" totalmente injusto, levando em conta que o personagem eleito pela maioria, o Skull Kid (de **Zelda: Majora's Mask**), não é um vilão: ele apenas foi usado pela Máscara como bode expiatório. Quer dizer, ele era uma boa "pessoa", mas foi enfeitiçado, e por isso causou todo aquele mal ao mundo. Tanto que, no final, ele é libertado da magia e volta ao normal. Personagens como Gruntilda e Bowser, esses sim, são vilões de verdade e deveriam ser mais respeitados, pois são eles – junto a outros fatores – que fazem um jogo ser bom de verdade.
Gabriel Elias Figueiredo
Poços de Caldas/MG

É aquela velha história do livre arbítrio, Gabriel. Você pode até gostar de feijoada, mas um beduíno do Saara pode não achar essa iguaria a melhor coisa do mundo. Essa sua observação quanto à verdadeira índole do Skull Kid foi muito boa, mas parece que a maioria dos leitores não pensou como você e acabou rotulando o inocente Skull Kid como um vilão inescrupuloso. O mundo é mesmo um lugar podre...

CUECA DE BOLINHA

Ficamos profundamente indignados por **Dinosaur Planet** não ter sido lançado pro N64 – isso após terem dado tantas esperanças para nós, gamemaníacos e amantes da Rare. Outra coisa: por que existem jogos que são lançados no Japão e não são lançados no Brasil? **Sin and Punishment** vai sair quando por aqui? E **Eternal Darkness**? Pra finalizar, queremos saber se os redatores da **NW** usam cuecões samba-canção de bolinhas amarelas com Pikachus dançantes soltando o Choque do Trovão (quem não queria uma cueca assim? He, he...)
Paulo, Bruno, Kim e Mani – Nintendomaníacos até o fim
Via e-mail

Dinosaur Planet não vai ser lançado para N64, mas em compensação está sendo turbinado para lançamento com o GameCube. Parece que o projeto era muita areia pro caminhão do N64 e a Rare resolveu dar tudo o que ele merecia com um hardware mais poderoso.
A Gradiente Entertainment trata diretamente com a Nintendo dos EUA, então os jogos que não saem por lá também não dão as caras por aqui. Se Sin and Punishment for lançado nos States, certamente chegará ao Brasil, já que é um excelente game. Quanto a Eternal Darkness, não há confirmação, mas parece que ele também será lançado para o Cubo, e não para N64.
E que história é essa de Cueca-Pikachu?!? É ruim, hein! Fiquem vocês sabendo que a redação da NW é toda originária da Escócia e só usamos aqueles saiotes escoceses xadrezes sem nenhuma roupa de baixo. Quando faz frio, o máximo que usamos é uma ceroula bordada com os personagens de Super Smash Bros.

Envie seu desenho para:
Rua Maracaí, 185
CEP 01534-030 - São Paulo
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT. Escreva também seu nome completo e endereço atrás do desenho.

Vencedor



Rubens T. dos Santos Paschoalino
Itu/SP
Prêmio: 1 cartucho N64

Rodrigo de Castro Gimenes
São Paulo/SP

João Henrique M. S. Dantas
Brasília/DF



Andrew Rodrigues Caetano
Rio de Janeiro/RJ



Maurício Viana Silva
São Paulo/SP



ESPECIAL

DESBRAVANDO GAMECU

Faltam apenas quatro meses para o lançamento do **Nintendo GameCube** no Japão, mas um grande mistério continua a intrigar os jogadores de todo o mundo: o funcionamento do novo joystick. Diversas fotos já foram vistas, muita informação foi divulgada, mas uma única coisa é certa: a verdade só é esclarecida quando se coloca as mãos no dito cujo. A própria Nintendo costuma dizer que "é preciso sentir o Controller do GameCube nas mãos para compreender o quão fantástico ele é", e nós achamos que é bem por aí. Afinal, olhar é uma coisa. Senti-lo nas mãos é outra totalmente diferente.

Mais uma vez, a Nintendo acertou em cheio no design. O Controller foi moldado de forma a ficar confortável tanto em mãos muito pequenas (por ser relativamente pequeno) quanto em mãos grandes (já que é bastante anatômico). A estrutura geral também surpreende. Do lado esquerdo, estão a alavanca de controle, a tecla direcional e o botão L. Do lado direito, estão os quatro botões de ação, a alavanca para a câmera e os botões R e Z (na parte superior). Por esse esquema imagina-se que esse é um joystick que privilegia games de ação, corrida, esporte e RPG. Será que um game de luta iria se comportar bem? Só mesmo jogando para saber.

Para tentar matar sua curiosidade, destrinchamos o joystick botão por botão, para você sacar melhor sobre seu funcionamento. E na próxima edição, contaremos, tintim por tintim, toda a real sensação de manejar o Controller do GameCube. Aguarde!

ALAVANCA DE CONTROLE

Em relação à alavanca de controle, a maior novidade é que agora ela está localizada do lado esquerdo (e não na parte central, como no N64). Como o Controller é menor e o topo da alavanca é maior, o dedo polegar esquerdo pode se posicionar com ainda mais precisão.

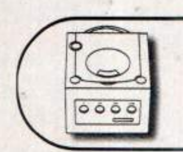
CORPO DO CONTROLLER

Pode não parecer, mas o Controller do NGC é bem menor que o do N64. Ele foi desenvolvido com um plástico um pouco mais rígido, que o faz ter a solidez e o peso ideais. E dessa vez, o Rumble já vem embutido, eliminando o gasto com pilhas e a necessidade de tirá-lo e colocá-lo a toda hora. No ano que vem, a Nintendo lançará uma versão sem fio, o Wavebird, que possibilitará o jogo a uma distância de até dez metros do console.

TECLA DIRECIONAL "D-PAD"

No N64, o jogador era obrigado a trocar as mãos de posição para escolher entre a tecla direcional ou a alavanca de controle. No NGC, tudo está acessível de uma vez só, e só é preciso deslocar um pouco o polegar para usufruir os dois tipos de comandos. Curiosamente, os primeiros protótipos do joystick não apresentavam o "D-Pad", mas ele foi adicionado a pedidos de algumas softhouses.

O CONTROLLER DO CUBE



Por Pablo Miyazawa

BOTÕES L e R

Esses já são tradicionais. L e R (de Left e Right, ou esquerda e direita) permanecem na parte superior do Controller e podem ser acessados com o dedo indicador de cada mão. Note como eles estão mais destacados para fora, e com um formato levemente diferente dos joysticks anteriores.

BOTÃO Z

Os primeiros protótipos do Controller não continham um botão Z. Já que diversas empresas de jogos solicitaram a presença da tecla, Shigeru Miyamoto em pessoa cuidou de sua adição ao design final. Diferente do N64, o Z está localizado na parte de cima, próximo ao botão R. Quem se acostumou a usar o gatilho no N64 pode sentir dificuldades, mas nada que algumas horas de jogo não resolvam. O Z também continuará a ter a função de travar a mira ("Z Target") em certos games, como acontecia em **Zelda: Ocarina of Time**.

BOTÕES X e Y

Os botões X e Y – que surgiram no Super NES e ficaram de fora do N64 – estão de volta para adicionar ainda mais opções aos jogos. Por falar nisso, notou como o conjunto dos quatro botões de ação forma uma espécie de cruz, semelhante a um direcional? As quatro teclas são analógicas, ou seja, respondem de maneira diferente a variados tipos de pressão e são mais macias que em qualquer outro joystick já criado pela Nintendo.

BOTÃO A

É fácil notar que este será o botão mais usado na maioria dos jogos, já que é posicionado no centro, seu tamanho é maior e possui cor diferente das outras teclas. A presença de um "botão de ação" como este só facilita a vida dos jogadores, já que a identificação tátil é mais rápida e há menos risco de confusão. Miyamoto uma vez disse que o botão A é tão confortável que ele tem planos de desenvolver um game no qual apenas essa tecla seja usada.

BOTÃO START

Nenhuma novidade aqui. O Start continua vermelho e localizado no meio do Controller, só que se tornou mais arredondado e diminuiu de tamanho.

ALAVANCA C

Com certeza, a maior inovação do Controller do GameCube. Se o N64 marcou a introdução dos quatro botões destinados ao controle das câmeras, no NGC eles evoluíram e transformaram-se numa alavanca independente, com várias funções possíveis. Ela permite a movimentação do ângulo de visão com maior precisão, (de forma leve ou brusca), coisa que não era possível com os botões amarelos do N64. A funcionalidade é maior e permite mais rapidez nos comandos, já que tudo está bem próximo e não é preciso esticar muito os dedos.

BOTÃO B

A cor continua sendo verde, como no N64, mas agora o botão B ganhou uma posição secundária – não para diminuir sua importância, mas sim para facilitar sua diferenciação: enquanto o botão A é grande e redondo, o B tem formato de feijão e fica do lado esquerdo.



Rayman Advance

Rayman saiu de casa correndo e esqueceu de vestir os braços e pernas

Vamos começar deixando uma coisa muito clara por aqui: não há, até agora, um game para o novo portátil da Nintendo como **Rayman Advance**. E podemos falar isso com toda a propriedade do mundo, afinal, nós jogamos o dito cujo. A equipe da **NW** teve a sorte de pôr as mãos num cartucho protótipo do jogo quase dois meses antes do lançamento, e nos sentimos os caras mais felizardos do mundo.

Não estamos exagerando. Você sabe que a **Nintendo World** é uma revista imparcial, mas neste caso temos que dar o braço a torcer: **Rayman Advance** é mesmo impressionante. É só ligar o Game Boy Advance e sacar a primeira imagem para ficar maravilhado. Os gráficos são exatamente isso que você está vendo nas telinhas acima. Vibrantes, coloridos, soberbos, psicodélicos, com altíssimo nível de detalhes e movimentação, e mais uma porção de adjetivos elogiosos que não me lembro agora. Vale até repetir aquela velha frase: "mas como eles conseguiram colocar tudo isso num cartucho de vídeo game tão pequeno?". E os programadores da Digital Eclipse fizeram milagres mesmo ao explorarem de maneira absurda toda a capacidade do Game Boy Advance e adaptando de maneira perfeita um game lançado para console doméstico há quase seis anos (**Rayman Advance** é uma versão fiel do primeiro game **Rayman** para Playstation, de 1995). Mas por mais incrível que possa parecer, **Rayman Advance** é bem melhor que a versão PSX. Jogue e comprove.



Sem dúvida alguma, o game mais bonito do Game Boy Advance

Não, você não está vendo errado. Essas telinhas são mesmo de Game Boy Advance

Publisher: **Ubi Soft**
Desenvolvimento: **Digital Eclipse**
Gênero: **ação**
Nº de jogadores: **1**
Lançamento: **junho**

Sem braços, sem pernas, sem noção

A história do game é bem bacaninha. Era uma vez uma região encantada, na qual um elemento místico chamado Grande Protoon mantinha a vida em equilíbrio e fornecia energia aos habitantes do local. Um dia, um vilão chamado Mr. Dark resolveu sair de seu esconderijo imundo para roubar esse elemento. Resultado: os Electoons, pequenos seres que gravitavam em torno do Protoon, foram capturados e aprisionados em jaulas.

O que antes era um mundo pacífico, agora tornou-se um covil abarrotado de monstros e vilões das piores espécies. Quem poderá consertar a situação? Rayman, claro, afinal é ele quem dá o nome ao game. Sua missão é libertar os Electoons, pegar Mr. Dark de frente e reestabelecer a paz em seu mundo. Coisa simples para um herói como ele.

Rayman é um cara esquisito... e versátil. Apesar de não possuir braços ou pernas, ele consegue escorregar, flutuar, se balançar em cipós, correr e até voar por seis enormes mundos e 62 estágios coloridíssimos. Rayman ganha suas habilidades à medida que avança nas fases. Você ganha a capacidade de usar os punhos, de agarrar itens à distância, girar as orelhas como helicóptero, entre outras manhas. Aliás, quem já conhece Rayman de outros carnavais (ou de **Rayman 2: The Great Escape** para N64) vai notar que ele está levemente diferente neste game: o formato da cabeça é outro e os olhos estão maiores e saltados. Os designers aparentemente se aproveitaram desse visual maluco do personagem para reforçar mais a carga humorística do game. Por exemplo, se o botão R for pressionado durante o jogo, Rayman mostra a língua e faz caretas engraçadíssimas.

Falamos um monte, mas você, leitor esperto, sabe que uma imagem vale mais do que mil palavras. Neste caso, mais do que isso: jogar vale mais do que mil palavras. Então, é melhor eu parar de contar vantagem e deixar você com suas expectativas. Fica a dica: não sabe qual jogo escolher quando comprar seu Game Boy Advance? Definitivamente, **Rayman** é uma excelente escolha.

Pablo Miyazawa

OS GAMES ADVAN… PARTE

Os números que cercam o lançamento do Game Boy Advance são inversamente proporcionais ao tamanho reduzido do console. Sinta só a grandiosidade da coisa: os primeiros 650.000 portáteis que foram distribuídos às lojas japonesas se esgotaram em algumas poucas horas. Após três semanas, as vendas bateram a marca de mais de um milhão e cem mil unidades. Do outro lado do mundo, a Nintendo of America já adiantou que vai investir 25 milhões de dólares em marketing no lançamento nos EUA. Tudo isso com o objetivo final de vender, até março de 2002, 24 milhões de consoles Game Boy Advance em todo o mundo. É uma quantidade ambiciosa, mas se o ritmo continuar forte assim, é muito provável que esse número seja alcançado.
E já está tudo certinho para o lançamento dessa maravilha tecnológica no mercado ocidental. A partir da segunda semana de junho, o novo Game Boy estará ao alcance de todos nós, gamemaníacos brasileiros. Feliz? Animado? É pra ficar mesmo. Após a chegada do

Chu Chu Rocket!

A nova era da disputa entre gato e rato

Pasmem! Este é o primeiro game desenvolvido pela arquirival Sega para um console Nintendo. Originalmente, o título foi desenvolvido para DreamCast pela equipe da Sonic Team e alcançou números consideráveis de fãs e simpatizantes. Pelo jeito, não será diferente no GBA.
Chu Chu Rocket! tem definitivamente um estilo único. As fases são como grandes tabuleiros, e você tem uma visão do alto para observar toda a área. Os inimigos são sempre gatos, grandes e lentos, que tentam devorar os suculentos roedores (os Chu Chus). Sua tarefa é salvar os ratinhos da gula dos felinos e levá-los com segurança aos foguetinhos de fuga (os Rockets). Os tabuleiros possuem alguns obstáculos, e você ainda tem a opção de inserir outros no caminho. Os ratos e os gatos ficam se movimentando em linha reta, e seguem para outra direção ao encontrar uma parede. Para modificar o sentido tomado pelos personagens, você deve usar setas direcionais: quando os personagens passam sobre essas setas, eles tomam o rumo indicado por elas. Seu objetivo é guiar o maior número possível de ratos até os foguetes – uma missão emocionante e divertida que exigirá muito da sua esperteza e, por que não dizer, malandragem.
O modo Multiplayer é insano como o enredo do jogo. Imagine quatro jogadores se espremendo com uma centena de ratos, sendo caçados por gatos famintos em cima de um tabuleiro cheio de setas e obstáculos. Pois é, uma loucura!

Ronny Marinoto



Publisher: Sega
Lançamento nos EUA: junho

Advance GTA

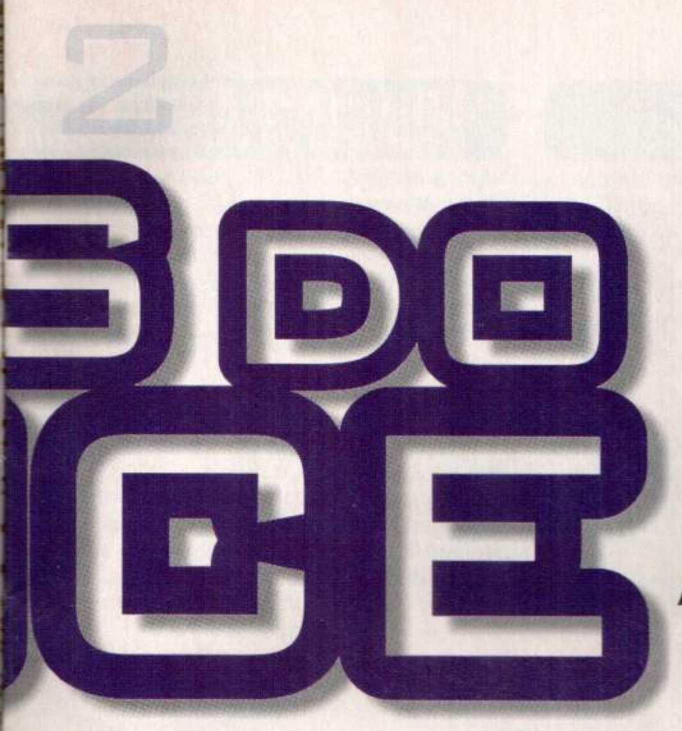
Isso sim é game de corrida!

Na edição anterior, falamos sobre **Top Gear All Japan**, da Kemco. Dissemos que ele era bom. Dissemos que ele era rápido. Mas só porque não havíamos jogado **Advance GTA**. Sem enrolação, admitimos: **Advance GTA** é melhor, mais rápido e mais divertido do que qualquer outro game de corrida lançado até agora para Game Boy Advance. Qualquer comparação com **Top Gear All Japan** será injusta, mas vamos lá. Ambos games apresentam carros oficiais de marcas famosas, só que **Advance GTA** ganha de lavada: são 48 modelos diferentes, entre Suzuki, Mitsubishi, Toyota, Nissan, etc. Em **Top Gear**, as corridas acontecem sempre em pistas asfaltadas, enquanto **GTA** passa por circuitos tradicionais e terrenos acidentados. Quando a versão ocidental for lançada (pela











A Nintendo World jogou mais alguns e conta tudo para você!

Por Pablo Miyazawa

Advance, o mundo dos video games nunca mais será o mesmo.
Enquanto o grande dia não chega, nós da **NW** vamos fazendo nossa parte: detonamos mais alguns dos 24 games lançados na primeira leva no Japão. Alguns deles talvez nunca vejam a luz do sol ocidental, mas outros já estão mais do que garantidos para sair por aqui. Confira agora nossas impressões.

THQ), é provável que as corridas se passem em regiões diferentes do mundo, e não só no Japão.
Mas a maior diferença em relação a **Top Gear All Japan** é o nível de desafio. Aqui as corridas são mesmo difíceis e exigem muito mais do jogador. Quer dizer, não basta só pressionar o acelerador e soltar nas curvas. E tem muito mais: dá pra fazer a regulagem dos carros antes das corridas, comprar melhores peças, opção para dois jogadores com Cabo Game Link.... Nos EUA, o game sairá com o nome **GT Advance Championship Racing**. Até o momento, é um dos melhores jogos lançados para Game Boy Advance. Fique de olho.

Pablo Miyazawa

Publisher: THQ
Lançamento nos EUA: junho

Castlevania: Circle of the Moon

O retorno às origens, em visual 2D

O novo portátil dá sangue novo a uma das séries mais famosas de todos os tempos, retomando a velha fórmula de sucesso de maneira simples e eficiente: estrutura de jogo clássica, cenários 2D e muitos, mas muitos inimigos.
O enredo de **Circle of the Moon** é básico. Em uma rápida cena de animação, vemos a bruxa Carmilla ressuscitar o sangrento Conde Drácula. Em seguida, são apresentadas as forças do bem, que tomam a forma de três caçadores de vampiros.
Você inicia a aventura como Nathan Graves e terá o auxílio da dupla Maurice e Hugh Baldwin. O herói possui um poderoso chicote – a arma mais clássica da série – e conta ainda com outras armas, como machado, cruz, punhal, água benta e um relógio para congelar o tempo. Esse arsenal não é à toa, já que você terá de dar conta de criaturas mágicas e sobrenaturais. Os personagens ganham pontos de experiência durante a jornada, subindo de nível e adquirindo mais força, inteligência, defesa e sorte. Os atributos podem ser elevados com o uso de armaduras e itens, encontrados durante a peregrinação.
Se tudo isto está lhe parecendo familiar, não é mera coincidência. O jogo apresenta um sistema de batalhas e toda sua estruturação baseada nos antigos jogos da série (principalmente **Castlevania: Symphony of the Night**), que aterrorizou gamemaníacos em outros tempos. Como novidade, foram incluídos os "cartões", que melhoram a função das armas e podem ser combinados de várias formas diferentes. Isso só estimula o jogador a explorar todo o jogo à procura de cartões mais raros.
Diversão, desafio e jogabilidade são os pontos fortíssimos de **Circle of the Moon**. Os gráficos também se destacam, acompanhando o clima sombrio e com pouca presença de cores vivas. O som, orquestrado, tem qualidade perfeita (use o fone de ouvido desde a abertura para sentir) e já é mais do que suficiente para garantir uma boa nota ao game. Indispensável para sua coleção.

R.M.

Publisher: Konami
Lançamento nos EUA: junho

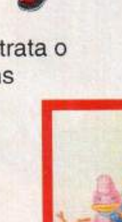




Rock Man EXE

O herói de titânio, mais virtual que nunca

Num mundo no qual as pessoas ingressam na virtualidade para batalhar em busca de dados e informações, você é Rock, um garoto cujo PET (Personal Transmission, o arquétipo digital de cada pessoa) foi moldado à imagem de seu herói e ídolo, Mega Man (ou Rock Man no Japão). Você deve derrubar as barreiras no caminho para desvendar os mistérios e as maquinações por trás da Willyweb, uma espécie de Internet deste mundo. Entendeu alguma coisa? Esse é "apenas" o enredo do novo jogo da saga do justiceiro azul favorito de todo mundo.

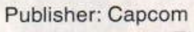


Esqueça o que você conhecia de **Mega Man**. **Rock Man EXE** é o que se pode chamar de uma guinada de 180 graus na vida de um clássico. Combine em uma mesma receita elementos de RPG, Card Game, a tradição da série e elementos de realidade virtual para ter uma idéia do que trata o jogo. Você interage com outros personagens como nos RPGs convencionais, mas as batalhas se dão por meio de cartas (aqui chamados de Chips), que são sorteadas aleatoriamente a cada turno de combate. À medida que o jogo avança, você recebe novas cartas e vai aprimorando seu PET. A estréia do robozinho bom samaritano no GBA não poderia ser em melhor estilo: graficos com uma riqueza de detalhes incrível, inovações em harmonia com a tradição e músicas que estão longe de fazer feio. Mesmo causando uma má impressão aos mais puristas (graças ao estilo pouco comum) e de ser encontrado apenas em japonês, com certeza vai agradar aos fãs mais ardosoros do herói.

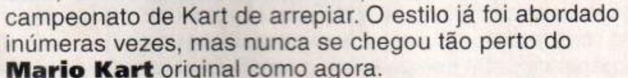




Eric Araki



Publisher: Capcom
Lançamento nos EUA: sem previsão



Konami's Wai Wai Racing

Imitação de Mario Kart dá show no GBA

A Konami reuniu oito de seus personagens mais famosos (saídos de games como **Metal Gear Solid**, **Castlevania** e **Goemon**) e montou um campeonato de Kart de arrepiar. O estilo já foi abordado inúmeras vezes, mas nunca se chegou tão perto do **Mario Kart** original como agora.

Além da velocidade, o game apresenta exatamente aquelas manhas e trapaças bacanas já manjadas. Os competidores encontram itens na pista e podem usá-los para atrapalhar os adversários. Alguns deles são muito engraçados, como a possibilidade de transformar os outros corredores em cofrinhos em forma de porcos. São dezesseis pistas com os mais variados terrenos, como neve, praia, floresta e até a lua. Cada piloto tem suas próprias características: alguns têm melhor aceleração, outros maior controle do carro. Os modos de disputa são quatro, entre Campeonato, Treino, Bomba (vence quem não estiver com a bomba ao final do tempo) e Corrida de Galinhas (quatro pilotos largam em direção a um penhasco, e quem frear mais próximo da queda é o vencedor).





A trilha sonora alterna músicas agitadas e suaves – uma delas até parece um carrossel –, todas com uma qualidade incrível (não deixe de usar fones!). Os gráficos estão caprichados e não há dificuldades para se enxergar o traçado nem as armadilhas. Enquanto **Mario Kart Advance** não chega, este é definitivamente "o" game para você se tornar fera.

R.M.

Publisher: Konami
Lançamento nos EUA: junho



Kuru Kuru Kururin

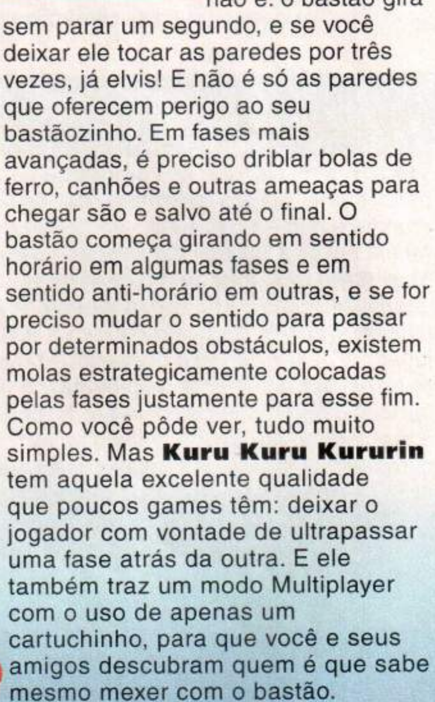
O mundo gira, e o bastãozinho roda

Vamos analisar direitinho isso aqui. **Kuru Kuru Kururin** (ufa, consegui) não tem gráficos exuberantes, o som não deixa ninguém com vontade de aumentar o volume e as fases são até meio repetitivas. Então por que diabos eu não consigo parar de jogar esse game?

É difícil encaixá-lo em alguma categoria, pois ele é um daqueles títulos japoneses malucos feito por japoneses malucos e que todo tipo de maluco joga. Pena que talvez somente japoneses malucos terão o privilégio de jogá-lo, pois até agora não há planos dele ser lançado no Ocidente. Vamos torcer para que isso mude.



Para se dar bem no game, é preciso ser craque no bastão. Explica-se: o objetivo é conduzir um bastão giratório do Ponto A até o Ponto B em diversos labirintos. Até aí parece fácil, mas como dizia um antigo comercial de um xampu anti-caspa, parece mas não é: o bastão gira sem parar um segundo, e se você deixar ele tocar as paredes por três vezes, já elvis! E não é só as paredes que oferecem perigo ao seu bastãozinho. Em fases mais avançadas, é preciso driblar bolas de ferro, canhões e outras ameaças para chegar são e salvo até o final. O bastão começa girando em sentido horário em algumas fases e em sentido anti-horário em outras, e se for preciso mudar o sentido para passar por determinados obstáculos, existem molas estrategicamente colocadas pelas fases justamente para esse fim. Como você pôde ver, tudo muito simples. Mas **Kuru Kuru Kururin** tem aquela excelente qualidade que poucos games têm: deixar o jogador com vontade de ultrapassar uma fase atrás da outra. E ele também traz um modo Multiplayer com o uso de apenas um cartuchinho, para que você e seus amigos descubram quem é que sabe mesmo mexer com o bastão.



Eduardo Trivella

Publisher: Nintendo
Lançamento nos EUA: sem previsão

E não acabou! *Conheça mais sobre os outros games da primeira leva do Game Boy Advance no Japão.*

Mr. Driller 2



Mais um Puzzle inteligente e viciante criado pelos espertalhões da Namco. Os pontos são obtidos escavando bloquinhos coloridos e encontrando itens especiais. Fez sucesso em Arcades e deverá ganhar mais fãs no GBA.
Publisher: Namco
Lançamento nos EUA: junho

Winning Post

Outro título inusitado que ficará só no Japão: corrida de cavalos. Além de participar de competições, o jogador deve cuidar bem de seus eqüinos, alimentá-los e investir pesado nos treinamentos.
Publisher: Koei
Lançamento nos EUA: sem previsão

Pinobee's Great Adventure



Pinobee é uma abelhinha cibernética que tem como missão salvar seu criador, que foi seqüestrado por um vilão pentelho. Estágios enormes, gráficos soberbos e muita variedade para os fãs do gênero plataforma.
Publisher: Activision
Lançamento nos EUA: junho

Momotaro Festival

Baseado em um antigo folclore japonês sobre Momotaro, o garoto nascido de um pêssego (!!), este RPG é cheio de bate-papo, minijogos e bom humor. Devido ao enredo, é pouco provável que chegue por aqui.
Publisher: Hudson Soft
Lançamento nos EUA: sem previsão

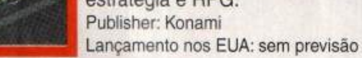
Dodge Ball Fighters



O divertido jogo de queimada ganha seu espaço no GBA. Duas equipes dividem uma quadra, e ganha quem derrubar primeiro toda a equipe adversária. Espere boladas bastante doloridas.
Publisher: Atlus
Lançamento nos EUA: junho

Monster Guardians

Mais um game com criaturas variadas e batalhas sem fim. Você é um guardião de monstros que deve treinar seus bichinhos para brigas com seres estranhos. Mistura ação, estratégia e RPG.
Publisher: Konami
Lançamento nos EUA: sem previsão



Fire Pro Wrestling Ace



Claro que não poderia faltar um joguinho de Luta Livre. A porrada acontece entre até duzentos brucutus, e ainda há a opção de criar seu próprio lutador personalizado. Truques sujos e golpes baixos são permitidos.
Publisher: Spike
Lançamento nos EUA: junho

I Am an Air System Controller

Até agora, o vencedor do prêmio "game mais bizarro de todos os tempos". O jogo se passa em um aeroporto e simula um dia na vida de um controlador aéreo. Precisa dizer mais?
Publisher: Tam
Lançamento nos EUA: sem previsão



Napoleon



Histórias fantásticas com o general francês Napoleão Bonaparte no papel principal. O esquema é estratégia pura, à la **Command & Conquer** e **StarCraft**, tudo ambientado nos séculos XVIII e XIX.
Publisher: Nintendo
Lançamento nos EUA: sem previsão

Yugioh: Dungeondice Monsters

Outro daqueles games que só os gamemaníacos japoneses compreendem. É RPG com estratégia, com muitos elementos de jogo de tabuleiro. Para as coisas acontecerem, é preciso jogar dados, virar cartas e contar com a sorte.
Publisher: Konami
Lançamento nos EUA: sem previsão

Silent Hill Play Novel



Os gráficos são excepcionais, o som é aterrador, mas **Silent Hill** para GBA não é mesmo nada do que se esperava. Basicamente, é um RPG/ Adventure com texto em excesso (tudo em japonês) e zero por cento de ação.
Publisher: Konami
Lançamento nos EUA: sem previsão

Golf Master: Japan Golf Tour Game

Simulador de golfe com esportistas japoneses de verdade. É divertido, mas não tanto quanto **Mario Golf**. Só para aficcionados pelo esporte.
Publisher: Konami
Lançamento nos EUA: sem previsão



J-League Pocket



Segure a empolgação: este não é um jogo de futebol comum. A Konami conseguiu juntar RPG com o esporte, numa mistura das mais esquisitas. O ideal é esperar por um game de futiba de verdade.
Publisher: Konami
Lançamento nos EUA: sem previsão

Power Pro-Kun Pocket

Beisebol com personagens SD (Super Deformed), ou seja, cabeçudos e engraçadinhos. Mistura também elementos de RPG entre as partidas.
Publisher: Konami
Lançamento nos EUA: sem previsão



ZELDA ORACLE OF AGES & ORACLE OF SEASONS

Duas vezes mais desafios, duas vezes mais aventuras... a saga de Link retorna em dose dupla ao Game Boy Color

Por Eduardo Trivella

Não é mole, não! Muitos consideram a aventura de Link para Game Boy, **The Legend of Zelda: Link's Awakening**, como o melhor e mais desafiador capítulo da enorme saga vivida pelo herói de roupinha verde e espada na mão. Agora a Nintendo, juntamente com a Flagship (estúdio de desenvolvimento da Capcom), resolve lançar dois novos games da série para Game Boy Color, o que eleva para três (sem contar a versão DX de **Link's Awakening**) o número de títulos Zelda no portátil. É para fã nenhum botar defeito!

Zelda sem Zelda?

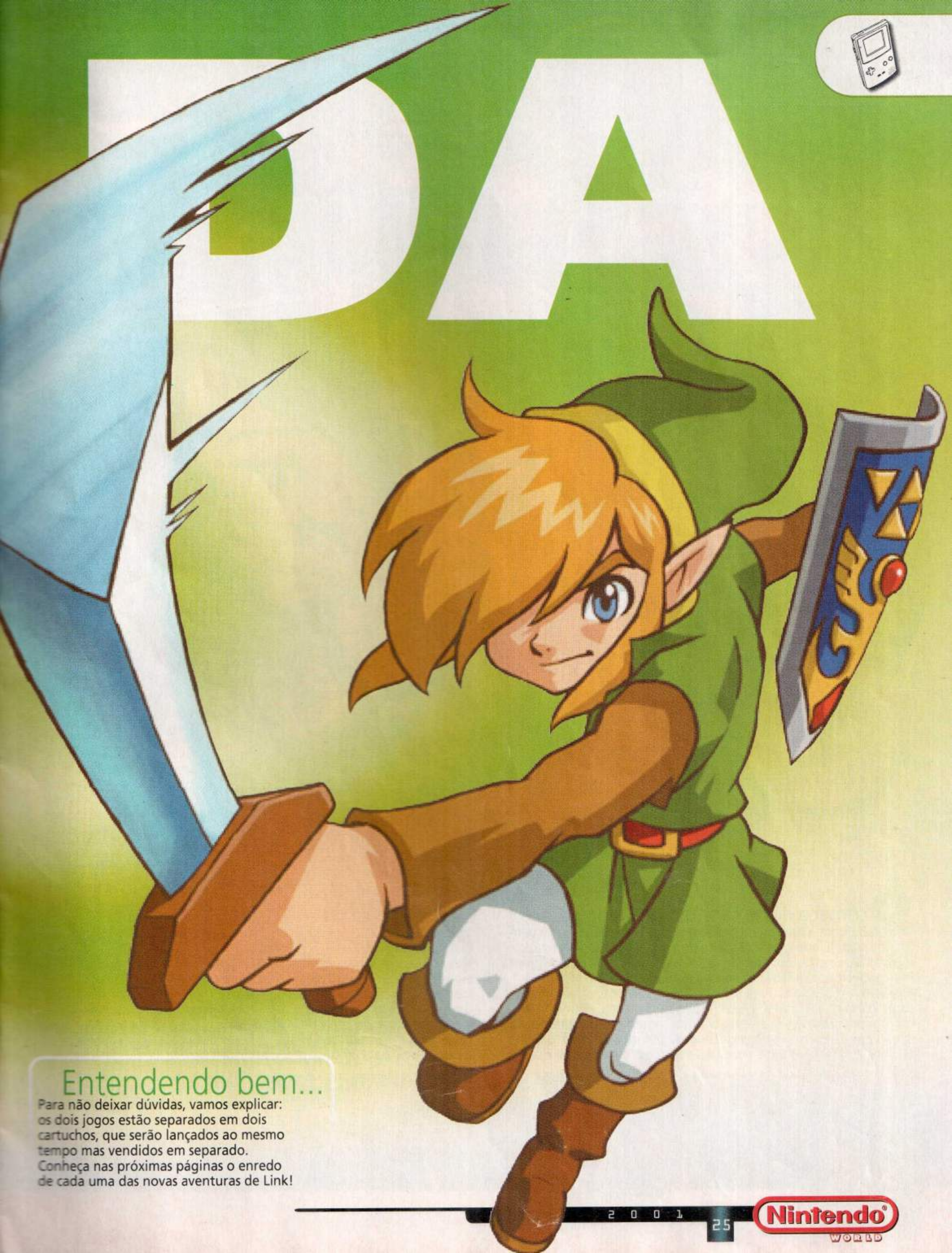
Inicialmente concebida como uma série de três games conectados entre si, cada um baseado em um dos pedaços da Triforce, a nova empreitada de Link acabou virando uma dupla de games que podem ser jogados separadamente, mas que em conjunto contam uma história ainda maior e mais envolvente.

Em **The Legend of Zelda: Oracle of Ages** e **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons** o objetivo final de Link não é salvar a descuidada Princesa Zelda, que volta e meia acaba se metendo em encrencas. Por incrível que pareça, a herdeira do trono de Hyrule está mais esperta e lisa do que nunca, e dessa vez não caiu nas garras de seres cheios de más intenções como Ganon.

Mas não é porque a rainha da confusão (que na verdade é uma princesa) não está dando trabalho dessa vez que a vida de nosso herói vai ficar mais fácil. Muito pelo contrário! Agora são dois games, e Link terá que enfrentar dois vilões principais em duas jornadas completas para salvar dois oráculos. Só de pensar, já estamos cansados...

O Link de Link

Além de ser o nome de um famoso herói criado por Shigeru Miyamoto, a palavra "link" significa elo, conexão. Os dois novos games da série Zelda trazem um lance chamado "Sistema Link". Com ele, você pode interligar os dois jogos e fazer com que duas aventuras independentes e separadas se completem e formem uma jornada ainda mais emocionante. Você pode começar jogando qualquer um deles, e assim que acabar, receberá uma senha. Essa senha pode ser usada logo no comecinho do outro game para que você inicie a segunda jornada com o mesmo nome de arquivo da primeira, alguns itens e corações a mais. Outra vantagem de utilizar esse processo é que você enfrentará um chefão final a mais, e revelará todo o segredo maligno que envolve os reinos de Labrynna e Holodrum. Além disso, durante o curso dos games, outras senhas serão reveladas, que permitem o transporte de itens de uma terra para outra. Que beleza de troca-troca, não?



Entendendo bem...

Para não deixar dúvidas, vamos explicar: os dois jogos estão separados em dois cartuchos, que serão lançados ao mesmo tempo mas vendidos em separado. Conheça nas próximas páginas o enredo de cada uma das novas aventuras de Link!

O começo desse capítulo de Zelda parece um pouco com a história de **Conker's Bad Fur Day**, mas é bem pouquinho, já que Link está longe de ser um boêmio inveterado como nosso amigo esquilo. Um belo dia, Link acorda numa floresta desconhecida, sem saber onde está (as semelhanças com **CBFD** acabam aí – não falei que era pouquinho?). Investigativo como todo herói que se preze, ele começa a zanzar entre as árvores e o denso matagal. Ao longe, suas orelhas pontudas e extremamente aguçadas parecem perceber gritos desesperados de socorro. Sem perder tempo, Link corre em direção da alma desesperada que necessita de seu auxílio e encontra monstros, monstros e mais monstros a cercar uma indefesa mulher, que já se via como o banquete daquela bicharada toda.

Mas Link, apesar de nanico, desperta respeito nos inimigos e os monstros acabam se assustando com sua imponente presença, fugindo logo em seguida como o diabo foge da cruz.

Qual não foi a surpresa de Link ao perceber que a mulher que estava em apuros era Impa, serva de longa data de sua conhecida princesa Zelda. Dessa vez, Impa não estava na floresta apenas para passear e espairecer, ou para procurar ervas medicinais para fazer seus famosos



Oráculo das Épocas (Oracle of Ages)



elixires. Não! Impa estava em uma missão a mando da própria princesa para encontrar uma elusiva figura, uma cantora de voz singular conhecida como Nayru.

"Você pode me ajudar a procurá-la, Link?", pediu encarecidamente Impa. Se alguém perguntasse, Link não saberia explicar, mas ele percebeu algo de esquisito nos olhos de Impa ao fazer esse pedido. Mas como é um gentil e prestativo cavalheiro, não pensa duas vezes antes de ajudar alguém que solicita seus préstimos. Saíram os dois a vasculhar cada canto da floresta e acharam uma estranha pedra, com um símbolo mais estranho ainda.

Link, obedecendo à cartilha dos heróis que dita que tudo que parecer suspeito deve ser investigado ou manipulado, moveu a pedra. Nesse momento, outra coisa esquisita aconteceu: Impa não quis nem chegar perto da tal pedra. Link não deu muita atenção ao fato e continuou sua tarefa.

A dupla continuou avançando pela floresta até se deparar com uma bela jovem que cantava alegremente em meio a uma platéia composta por animais, que pareciam hipnotizados pela candura de sua voz. Link foi prontamente convidado por ela a se juntar ao grupo, o que de imediato aceitou, e permitiu que a graciosa melodia enchesse seus ouvidos e penetrasse seu coração. Não havia dúvidas de que essa era Nayru, a cantora que Impa estava procurando a pedido de sua ama.

Foi então que, de repente, a serva Impa começou a gargalhar. Um riso frenético e sinistro que não condizia em nada com a sua personalidade calma e reticente. A escuridão envolveu de tal forma seu corpo que até Zé do Caixão teria calafrios na espinha se presenciasse a cena. Uma ameaçadora sombra se ergueu de onde antes estava aquela que todos pensavam ser Impa e uma voz do além proclamou: "Nayru! Oráculo das Épocas! Eu sou Veran, a Feiticeira das Sombras, e farei você minha!"

Logo após, essa mesma sombra começou a voar e dar rasantes sobre a floresta, antes de se projetar com grande velocidade para o corpo da perplexa e assustada cantora. Nayru foi tomada por uma luz de brilho intenso que ofuscava a todos os presentes. Quando Link se acostumou à forte luminosidade, viu que Nayru já não era mais a mesma. Aquele cativante sorriso não mais se encontrava na face dela, que agora era envolto por sombras.

"O poder do Oráculo das Épocas é meu! Eu posso viajar pelo tempo a qualquer hora e uma nova era se inicia a partir de agora – uma era de escuridão!", disse o corpo possuído de Nayru, sumindo logo depois. Nayru era, na verdade, o Oráculo das Épocas, o ser que controla o tempo na terra de Labrynna, e ao ser raptado por Veran, o fluxo do tempo foi alterado e entrou em parafuso.

Não é preciso ser nenhum detetive para adivinhar que Link terá que correr atrás de Veran para salvar Nayru e colocar o tempo de volta nos eixos no reino de Labrynna. E a aventura começa...



Passeando pelos arredores do castelo de Hyrule, Link foi atraído para o local de repouso da Triforce.
Lá chegando, foi surpreendido por um brilho ofuscante e as palavras que ecoavam em sua mente: "Link... Link... aceite a jornada da Triforce".
Link foi envolvido por uma forte luz e desapareceu. Quando acordou, deu-se conta que estava em uma floresta que nunca havia visto antes. Levantou, sacudiu a poeira, deu a volta por cima e resolveu fazer uma pequena excursão pelo matagal, para ver se a situação melhorava. Depois de algum tempo andando a esmo, muitos risos e uma agradável música chegaram até seus

áculo das Estações (Oracle of Seasons)



ouvidos. Seguindo aqueles sons convidativos, Link chegou a uma clareira, onde um grupo de atores viajantes estava reunido. Esquecendo por um momento de sua eterna musa, a princesa Zelda, o herói ficou estupefato diante da beleza de uma moçoila que dançava sem parar. Como nosso amigo de Hyrule não é de se jogar fora, foi só a garota notá-lo para logo abrir um sorriso de orelha a orelha e convidá-lo para um rala-coxa (no bom sentido, é claro).

"Bem-vindo a Holodrum! Eu sou Din, a dançarina. Que tal dançarmos juntos?Não seja tímido. Vai ser muito divertido!".

Mais acostumado a dar espadadas em cavaleiros muito maiores do que ele, Link não é exatamente aquilo que chamaríamos de um pé-de-valsa, mas mesmo assim resolveu aceitar o convite de Din. Mesmo porque a garota não aceita não como resposta, e nem deixou o cara pensar direito, pegando-o pelo braço e arrastando-o para uma dança.

Eles começaram a rodopiar alegremente, mas infelizmente esse momento de descontração não durou por muito tempo. O céu começou a ficar escuro como carvão e uma trovoada braba substituiu as joviais canções que antes se ouviam. Uma terrível voz se fez ouvir, arrepiando os pêlos da nuca de todos que ali estavam.

"Finalmente encontrei você, Din! Você não consegue me enganar, disfarçada de dançarina. Eu sou Onox, o General da Escuridão! Revele-se agora, Oráculo das Estações!".

Em seguida, um furioso tornado desceu dos céus em direção a Din, pronto para engoli-la. A indefesa donzela suplicou pelo auxílio de Link, mas este, por mais que tentasse, não conseguia vencer a terrível força daquele fenômeno da natureza. Impotente diante dos acontecimentos que se seguiam e em sua última vã tentativa, Link foi soprado para longe pelo terrível vento e Din desapareceu no meio do tornado.

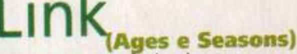
Foi aí que coisas muito estranhas começaram a acontecer em todo o reino de Holodrum. Quando Onox levou o Oráculo das Estações para longe de sua terra, as estações entraram em desarmonia e a terra se viu privada das belas dádivas da natureza. Toda a vida existente foi lentamente drenada e Holodrum começou a definhar. Depois de muito aguardar, Onox havia conseguido colocar em prática seu plano de reunir o poder de uma terra desolada e criar um mundo de escuridão total.

Por que será que essa bandidagem toda não dá um minuto de sossego para nosso amigo de Hyrule? E dá-lhe mais perigos e aventuras!

The Legend of ZELDA

Figurinhas Lendárias

Personagens famosos da saga e outros ilustres desconhecidos cruzam caminhos nas duas novas aventuras de Link. Que tal dar uma sapeada em alguns deles?

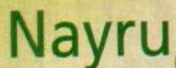


Link (Ages e Seasons)

Mais atarefado do que nunca, o elfo de vestimentas verdes ataca ratos e camundongos em duas novas aventuras. Em **Oracle of Ages**, ele deve colocar o tempo no devido lugar no reino de Labrynna e em **Oracle of Seasons**, são as estações do ano que estão todas embaralhadas no reino de Holodrum e precisam da mão ordeira do herói.

Princesa Zelda (Ages e Seasons)

Relegada a segundo plano por Link, que agora prefere salvar dançarinas e cantoras, a princesa representa a esperança de todo um povo. Iluminada como sempre, seus sonhos fazem com que ela preveja o futuro.



Nayru (Ages)

Dona de uma voz belíssima, a cantora Nayru faz a alegria dos habitantes da floresta de Labrynna. Quer dizer, fazia. Toda essa alegria acabou quando ela foi seqüestrada pela feiticeira Veran.

Din (Seasons)

A linda dançarina Din encanta a todo (principalmente Link) com sua juventude e lindeza. Mas nem assim conseguiu despistar o General Onox e acabou raptada, fato esse que causou um caos nas estações de Holodrum.



Onox (Seasons)

O General da Escuridão que tem nome parecido com inseticida é o equivalente de Veran em **Seasons**. Fazendo de tudo para assar a batata de Link, Onox pretende transformar Holodrum em seu playground particular.

Veran (Ages)

Feiticeira das Sombras e principal vilã de Ages, Veran é o ser maligno que raptou o Oráculo das Épocas e pretende criar um reino de sombras em Labrynna.





Maple (Ages e Seasons)

Uma aprendiz de feiticeira que está sempre dando cano no treinamento para aperfeiçoar suas técnicas de vôo com a vassoura. E mesmo voando bastante, ainda não alcançou a perfeição: está sempre dando perigosos rasantes e trombando com Link.

Vasu (Ages e Seasons)

Este é um joalheiro que pode ser encontrado tanto em Labrynna quanto em Holodrum. Ele avalia os anéis que você acha durante a aventura e diz para que eles servem.



Árvore Maku (Ages e Seasons)

Este ser cheio de galhos pode ser encontrado nos dois games e é o guardião dos reinos de Labrynna e Holodrum. Hoje, ela aguarda a visita de um jovem corajoso cujo nome começa com L e termina com ink. Mas acredita-se que ela só apareça àqueles que derem uma demonstração de extrema bravura.

Moosh, Dimitri e Ricky (Ages e Seasons)

Três animais que aparecem nos dois games para ajudar Link sempre que ele toca sua flauta, quer dizer, se estiverem por perto para ouvir as músicas do orelhudo. Moosh é um urso polar alado que faz tremer o chão com seu ataque e ainda "por cima" pode levar você para dar um rolê "aéreo" (por cima, aéreo, entendeu? He, he, he). Dimitri é um dodongo comilão que engole os inimigos que aparecem em sua frente (e cabem em sua boca, lógico) e serve como transporte aquático. O canguru Ricky pula buracos e tem punhos pesados que, além de nocautear os intrometidos que cruzam seu caminho, servem para soltar tornados e abrir caminho em áreas com muito mato.

A Palavra dos mestres

Oracle of Seasons e **Oracle of Ages** são o resultado de uma colaboração entre profissionais da Nintendo e da Capcom/Flagship. Em uma entrevista recentemente publicada na revista americana **Nintendo Power**, o game designer da Nintendo, Shigeru Miyamoto, e o produtor de games da Capcom, Yoshiki Okamoto, falam sobre como foi o processo simultâneo de produção de dois novos games da lenda de Zelda. Confira.

A equipe da Capcom começou desenvolvendo os games sozinha. Em que ponto vocês decidiram que precisavam de mais colaboração da Nintendo?

Okamoto: Os membros de nossa equipe não estavam entrando em acordo sobre a direção que o desenvolvimento do game deveria tomar. Eu pensava que devíamos produzir uma nova versão do primeiro **Zelda** (lançado para o Nintendinho) para Game Boy Color. Então, se o resultado fosse bom, poderíamos partir para o próximo estágio, que seria produzir um game mais ambicioso. Mas o meu pessoal quis pular essa primeira fase e criar um jogo **Zelda** próprio, desde o princípio. Mr. Miyamoto normalmente cria os cenários de jogo (história e personagens) depois que a estrutura inicial é projetada. Se a parte de ação do game estiver sólida, os cenários podem ser desenvolvidos a partir dali. Nós começamos usando a empresa de criação de cenários da Capcom, a Flagship, para criar primeiramente os cenários. Depois, criamos mapas e começamos a desenvolver o game. Não acho que isso tenha funcionado.

Miyamoto: (rindo) Não funcionou?

Okamoto: Usando esse sistema, a equipe teve que refazer o cenário e os mapas várias vezes para combinar todos os elementos. Durante esse processo, nós percebemos que, já que a tela do Game Boy Color é mais estreita que uma tela de TV, o jogador tem que rolar a tela para a direita e para a esquerda para ver a sala inteira. Isso criou certas dificuldades no desenvolvimento do esquema de jogo. Quando você vê uma rachadura em uma parede, sabe que precisa usar uma bomba para atravessar. Mas se as paredes da sala não puderem ser vistas todas ao mesmo tempo, talvez você não consiga enxergar a rachadura. Isso aumentou a dificuldade para desenvolver os mapas.

Vocês pediram a ajuda de Mr. Miyamoto mais ou menos um ano depois de começado o projeto, certo?

Okamoto: Sim. Eu diria que foi mais um sinal de S.O.S.

Miyamoto: (rindo) Não apenas um pedido de socorro.

Vocês tiveram que recomeçar depois disso?

Okamoto: Não. A programação básica já estava concluída. Podíamos avançar na direção certa dali. Em certo ponto, pedi a Mr. Yamashita (diretor de games da Capcom) que se juntasse ao projeto e comecei a usar o nome de Mr. Miyamoto quando conversava com a equipe de desenvolvimento. Todo mundo trabalhava com mais afinco quando eu dizia "porque Mr. Miyamoto falou pra fazer assim!" (risos).

Miyamoto: Mesmo se não fosse assim tão importante?

Okamoto: Não importava o quanto era importante. Quando eu dizia "Mr. Miyamoto falou pra fazer assim", eles diziam "Sim, sim. Tudo bem!". Meu pessoal realmente caía de cabeça no trabalho quando eu dizia o nome "Miyamoto".

Quer dizer que isso deu resultado?

Okamoto: Sim. Teve bastante resultado. Eles nem ligavam quando ouviam "porque Mr. Okamoto falou pra fazer assim."

Miyamoto: Isso porque Mr. Okamoto está sempre viajando. (risos)

Okamoto: É, isso é verdade.

Miyamoto: Acho que entendo o entusiasmo deles. Eles jogaram **Zelda** e **Mario** quando estavam crescendo, e agora estão na posição de desenvolver esses games. Isso é muito especial para eles. Seus esforços me deixam muito feliz.

Okamoto: Mas eu não esperava tanto entusiasmo.

Miyamoto: Eles não querem sentir vergonha (de terem criado produtos fracos).

Okamoto: Mr. Miyamoto sempre consegue enxergar o quadro todo. Havia alguns aspectos que não conseguíamos visualizar claramente no início. Depois que começamos a produzir um conceito de três títulos, onde os jogadores alcançam os mesmos objetivos sem importar a ordem escolhida para jogar os games, era-nos difícil enxergar todos os problemas em fazer três games interligados. Quando Mr. Miyamoto disse "não seria mais simples criar dois títulos em vez de três?", nós dissemos "sim, é claro!". Ele realmente nos salvou. Depois, nós seguimos na direção do conceito de dois títulos. Para ser honesto, acho que teria sido impossível desenvolver três títulos desse jeito. Mesmo agora, com os dois títulos sendo lançados simultaneamente, estamos dando duro para evitar bugs de programação.

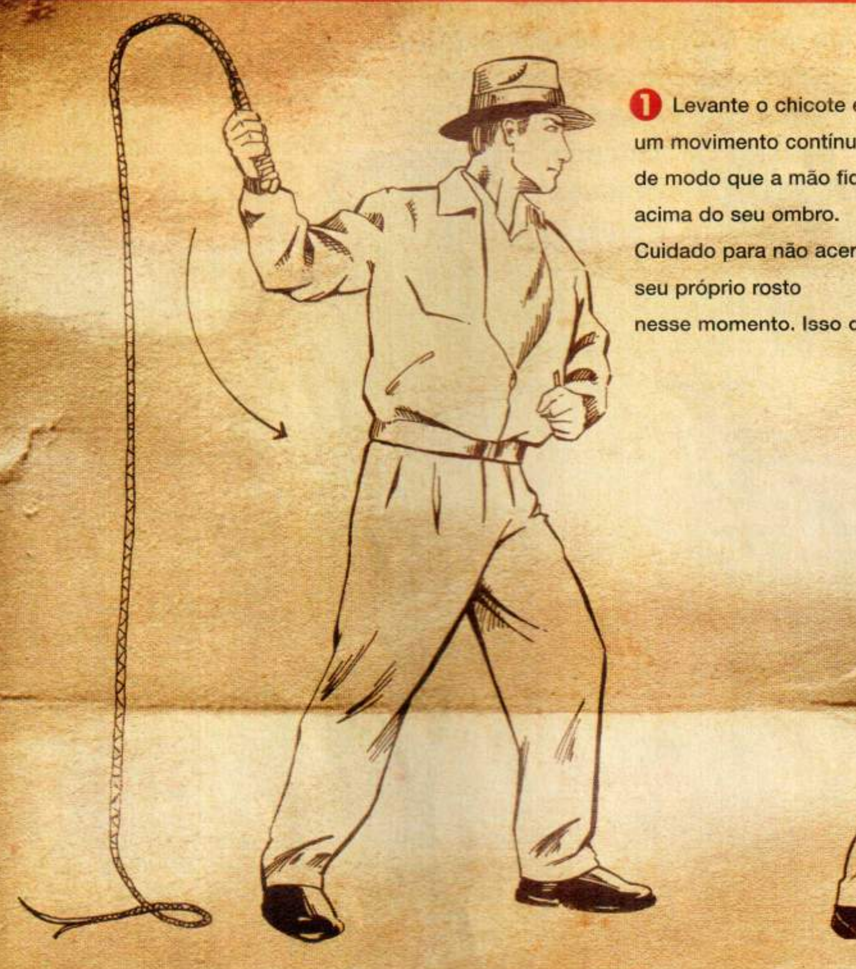
Miyamoto: Quando o conceito é desenvolver dois games que se conectam, é mais fácil se ambos funcionarem sob o mesmo programa básico. Mas para esse projeto, nós tivemos que conectar dois programas completamente separados. Uma razão para lançar ambos os títulos ao mesmo tempo é que assim é mais divertido (para os jogadores). Outra razão é que nós podemos testá-los juntos. Se lançássemos os games separadamente, seria mais difícil combinar o segundo game com o primeiro.

Vocês consideraram a idéia de combinar os dois games em uma grande aventura se a memória (do Game Boy Color) permitisse?

Okamoto: Nós queríamos seguir em uma direção diferente dos games de história grandes e sérios, como **Final Fantasy**. Este é um RPG com ênfase na ação. É um estilo mais leve, tipo um seriado em vez de um longa-metragem. Sabíamos que podíamos usar o mesmo estilo de outros games **Zelda** e produzir dois games realmente divertidos. Também gostamos da possibilidade de ter diferentes finais e o fator replay que você consegue por ter dois games conectáveis. Eu sabia que podíamos projetar um ótimo estilo com diferentes títulos.



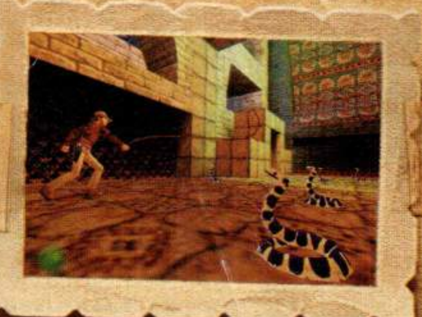
COMO USAR UM CHICOTE:



❶ Levante o chicote em um movimento contínuo de modo que a mão fique acima do seu ombro. Cuidado para não acertar seu próprio rosto nesse momento. Isso dói.

TÉCNICAS AVANÇADAS:

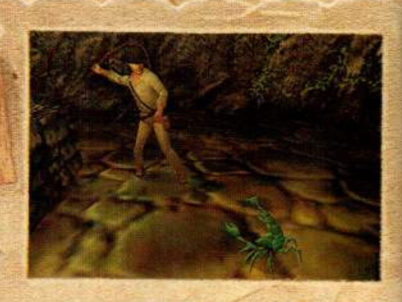
❺ Encantamento de serpentes.



❻ Levitação de emergência.



❼ Adestramento de artrópodes.



RECOMENDADO PARA 13+ MAIORES DE 13 ANOS

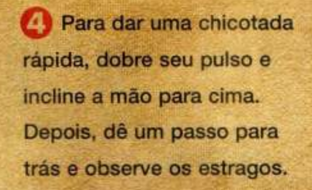
Ele encara cobras, armadilhas, demônios e comunistas. Com o mundo à beira de um



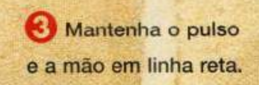




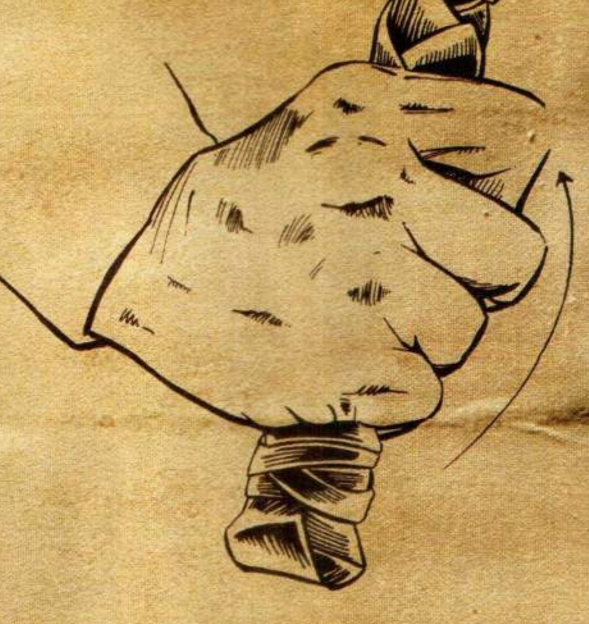
2 Para melhores resultados, transfira o peso do seu corpo do pé direito para o esquerdo. Mire naquilo que você está tentando atingir, agarrar ou amestrar.

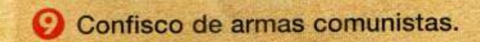


4 Para dar uma chicotada rápida, dobre seu pulso e incline a mão para cima. Depois, dê um passo para trás e observe os estragos.



3 Mantenha o pulso e a mão em linha reta.





Cartucho e Console vendidos separadamente.

8 Pilhagem de relíquias.



9 Confisco de armas comunistas.







colapso, o chicote vai ter que falar alto. Indy está de volta.

Consulte nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue para o BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX(11)3814-8234



Mario Party 3

Engraxe os sapatos e mande engomar seu terninho: a maior festa do N64 está só começando!

Por Eric Araki e Ronny Marinoto

Pela terceira vez na história da **Nintendo World**, vamos começar uma matéria falando "esse é o game mais divertido do mundo para se jogar em turma", ou ainda "esse é o melhor jogo de Multiplayer para Nintendo 64". É amigos, o tempo passou, as águas rolaram, e a diversão absoluta da série **Mario Party** continua a mesma. Nesta terceira versão do game, muitas novidades em relação às duas anteriores – a primeira lançada em fevereiro de 1999 e a segunda, exatamente um ano depois: há mais dois personagens jogáveis (Waluigi e Daisy), setenta minijoguinhos nunca antes vistos, diversos tabuleiros exclusivos, um monte de itens diferentes para usar durante o jogo e até mesmo um modo Story, com fases e objetivos! Mas não se preocupe: essas inovações todas em nada comprometem a real essência do game, que é entreter a galera pra valer. Chame sua turma, junte os controllers e prepare-se para muitas horas de risada. E claro, não esqueça dos comes e bebes!



Conheça seus convidados



Mesmo em festas de família, sempre esperamos ver caras novas. Seja uma tia que veio de longe ou uma priminha que cresceu, sempre acontece de encontrarmos pessoas que não conhecemos ou que não vemos há muito tempo. Nesta nova reunião festiva que é **Mario Party 3**, a lista de convidados VIP aumentou... e a concorrência também! Mario que se cuide, pois o vilão e galã Waluigi pintou na área e quer disputar palmo a palmo a liderança de melhor jogador e o mais charmoso entre os meninões. Já o time feminino ganhou uma nova gatinha chamada Daisy – a donzela dos primeiros jogos de Mario –, dona de um rosto angelical capaz de derreter o coração dos jogadores de plantão.

Selecione o personagem que mais combina com você, jogue os dados da sorte para iniciar sua consagração como Superstar e marque presença nessa festança!

Mario



O bigodudo símbolo da Nintendo é o dono da festa. Bom conhecedor de todos os tipos de cogumelos que existem no tabuleiro, ele vai usar essa experiência para sair na frente.

Luigi



O irmão mais novo – e não menos bigodudo – do anfitrião continua a exercer a profissão de encanador e está sempre de bom humor. Manhoso, ele conhece todos os atalhos do jogo e ainda conta com uma chave-mestra para abrir os caminhos.

Peach



A princesa dos cabelos dourados vai dividir as atenções (e o estojo de maquiagem) com a novata Daisy. Muito séria e decidida, vai usar todo seu charme para tirar a atenção dos meninos. É veloz e esperta como uma raposa.

Yoshi



Já apareceu como bicho de estimação em outros jogos, mas agora compete de igual para igual com a turma de Mario. De olhar doce e carismático, ele não tem inimigos, mas sabe que vai precisar de muito esforço para vencer.

Donkey Kong

Um participante de pouca conversa, mas muito forte e destemido. Vivendo na selva, desenvolveu um corpo atlético e técnicas acrobáticas que vão ajudá-lo muito nas provas.

Wario



Ele é exatamente o avesso do herói Mario: trapaceiro, invejoso e impiedoso. É forte, mas também pesadão e move-se devagar. Wario é sempre um adversário perigoso, principalmente em provas que exigem pontaria.

Daisy



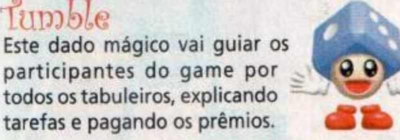
Essa doçura chegou para compartilhar a atenção dos meninos com Peach. Daisy é uma menina muito amorosa que faz amizades facilmente. Seu lema é "honestidade acima de tudo". Sua participação no game está limitada ao modo Party.

Waluigi



Um verdadeiro vilão que não se preocupa em seguir as regras do jogo, Waluigi julga-se o melhor e não conhece a sensação da derrota. Grosseirão, não se intimida em fazer armações até mesmo contra meninas. Sua participação também está limitada ao modo Party.

Tumble



Este dado mágico vai guiar os participantes do game por todos os tabuleiros, explicando tarefas e pagando os prêmios.

Estrela Milenar



Apenas o melhor dos melhores pode possuí-la. Este é o prêmio para o jogador que juntar os sete Selos Estrela. Não tem cara de troféu, mas ficaria lindona numa prateleira, não acha?

Modismos à parte

Sendo um jogo com tantas opções de diversão, a última aparição de Mario no 64 bit da Nintendo dispensa modos complexos ou muito numerosos. Na verdade são apenas duas opções: o Story Mode e o Party Mode. O primeiro é bem linear, apenas para um jogador, em que você deve seguir as instruções da Estrela Milenar e conquistar todos os tabuleiros até chegar ao prêmio final.

Mas é no Party Mode que a coisa pega fogo. Além de permitir que diversos jogadores se digladiem nos cenários, você ainda tem a opção de escolher o número de rodadas, vantagens para jogadores, pontuação para se sagrar campeão e tudo mais para dar aquela verdadeira festa de arromba!

Há dois grupos de tabuleiros: um normal, para jogos no esquema "cada um por si", e o outro exclusivo para minigames, nos quais você se agrupa com parceiros para atacar os adversários. Saiba um pouco sobre os cinco tabuleiros do modo normal do Party Mode:

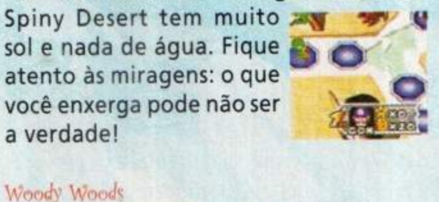
Chilly Waters

Uma terra gelada cheia de armadilhas. Dois jogadores não podem permanecer juntos em certas partes, sob o risco do gelo do piso rachar. Certos pontos são escorregadios e podem levá-lo a pontos distantes.

Deep Bloober Sea

No fundo do mar, bem nas profundezas, esconde-se um tabuleiro de **Mario Party 3**. Os perigos são muitos – e úmidos. Cuidado com as patadas dos polvos.

Spiny Desert



Ao contrário do estágio anterior, Spiny Desert tem muito sol e nada de água. Fique atento às miragens: o que você enxerga pode não ser a verdade!

Woody Woods



Uma floresta encantada com seres e árvores falantes. Perder-se é fácil. Para evitar problemas, siga sempre o sentido das flechas.

Creepy Caverns



O nome do tabuleiro já dá a dica: são cavernas muito assustadoras. Se quiser facilitar as coisas, pegue uma carona nos diversos vagões que passam pelos trilhos.





Minijogos de baciada!

Claro, o que seria de **Mario Party** sem os minijogos? E não pense que o três está lá só no nome. Esta nova edição da festança traz dezenas de novas atividades, totalizando setenta minijogos inéditos para você disputar com seus amigos! Dê só uma conferida em alguns dos mais divertidos que farão a alegria de suas noites!

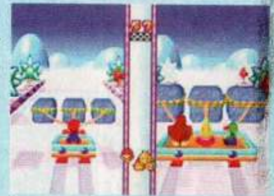






Thwomp Pull (1 vs. 3)

Os Thwomps estão de volta para ajudá-lo nesta maluca corrida de trenós! Enquanto um jogador controla sozinho seu veículo, os demais devem pressionar os botões assim que eles aparecem na tela, num mesmo ritmo, para poder cruzar a linha de chegada.



Hand, Line and Sinker (1 vs. 3)

Hora da pescaria! Enquanto um jogador faz o papel de um pescador, os outros são os peixes e devem fazer o possível para não serem fisgados. Como pescador, você poderá apenas controlar a distância da linha e a direção que a isca seguirá.



Baby Bowser Broadside (2 vs. 2)

Já pensou em ser um canhoneiro que tenta atingir um indefeso alvo que corre desesperado para todos os lados? Pois essa é a sua chance. Duas duplas se enfrentam por trás de suas armas. Aquela que atingir mais vezes o indefeso Baby Bowser sairá campeã.



Three Door Monty (Battle Game)

Quer testar sua memória? Então este é o seu jogo. Alguns personagens correm como loucos pela tela e, em seguida, correm para dentro de uma das três portas. Você deve advinhar por qual porta cada um deles entrou para conquistar suas moedas.



Eatsa Pizza (2 vs. 2)

Como diria Mario, "uma festa sem pizza não é uma festa de verdade". Uma pizza monstruosa é dividida em quatro partes e dois times devem se enfrentar para ver quem manda goela abaixo a maior quantidade de muzzarella. Como? Pressione o botão A o mais rápido que puder!



All Fired Up (Battle Game)

Imagine-se preso num ringue repleto de fogo por todos os lados. Agora, coloque mais três amigos nessa enrascada e faça-os correr sem parar por um minuto para escapar das chamas ambulantes. Pronto, você tem uma idéia do que acontece aqui.



Ridiculous Relay (1 vs. 3)

Um jogador deve desviar de todos os obstáculos enquanto cruza os céus, e os demais devem atravessar rios e corredeiras revoltas a bordo de botes, bóias e tudo mais que flutue. O objetivo é chegar mais rápido à linha de chegada para conseguir as moedas.



Crazy Cogs (1 vs. 3)

Duas grandes engrenagens, três alvos, um atirador e diversos Bullet Bills caindo do céu. É justamente isso que você encontrará aqui. O atirador deve rodar sua roda dentada de forma a fazer com que os projéteis atinjam os inocentes alvos. Mais uma vez, somente trinta segundos.



Shy Guy Mini-Game

Cansado de correr para lá e para cá como um alucinado? Então tente este. O grande Shy Guy apostará com você qual das duas Chain Chomps conseguirão devorar o bolo de aniversário primeiro. Se você ganhar, uma alta soma de moedas vai para o seu bolso.



Spotlight Swim (1 vs. 3)

Nada melhor que um mergulho noturno para acalmar os ânimos... ou não! Você deve nadar e mergulhar na piscina envolta em escuridão e evitar ao máximo as lanternas dos outros competidores. Se as três luzes iluminarem seu personagem, tchauzinho.



Dorrie Dip (Item Mini-Game)

Você achava que os jogos de pegar bichinhos estariam de fora dessa? Pois está redondamente enganado. Você estará nas costas da velha dinossaura Dorrie, e deve recolher o maior número de itens. O jogo termina se você pegar o Baby Bowser por engano.



Ice Rink Risk (4 Jogadores)

"Vamo pulá" nesse alucinante ringue de gelo! Além de ter de lidar com o piso escorregadio, a cada instante brotam Spiny Shells, obrigando todos a saltar para onde quer que os espinhudos não estejam. O sortudo que sobreviver por trinta segundos fica com a recompensa.



A festa continua na próxima edição, com tudo sobre os modos Party e Story de **Mario Party 3**. A gente se vê por lá!



H
A Herói caiu na rede
Universo Herói:
nova revista + novo portal.
Vai encarar?
Acesse,
cadastre-se
e seja o herói
da sua turma!
WWW.HEROI.COM.BR
CONRAD
EDITORA
HERÓI
.COM.BR

INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

Ele é habilidoso, é destemido, é o maioral... e chegou detonando no Nintendo 64

Por Ronny Marinoto



Numa história meio mal explicada, a Lucas Arts, responsável pela divulgação dos títulos **Indiana Jones and the Infernal Machine** e **Star Wars: Battle for Naboo**, usou uma estratégia no mínimo maluca para o lançamento dos cartuchos nos Estados Unidos. Fazendo um "charminho" para provocar a sede dos gamemaníacos, os dois títulos tiveram sua comercialização restrita. Quer dizer, dois dos games mais esperados pela galera não apareceriam nas lojas e muito menos nas locadoras convencionais. A rede de lojas Blockbuster ganhou a licença para locação dos cartuchos e a compra dos jogos podia ser feita apenas no site da Lucas Arts (www.lucasarts.com), que limitava a venda a somente uma peça por pessoa. No Brasil a coisa vai ser diferente: a Gradiente Entertainment está lançando os dois títulos simultaneamente, para delírio do público brazuca. A sua **Nintendo World** saiu na frente e já deu as dicas para você ser um campeão em **Battle for Naboo** (edições 30 e 31), e agora vamos mostrar que Indy não veio para o N64 a passeio. Para os gamemaníacos que não sabem viver sem uma aventura radical, apresentamos o caçador de emoções Indiana Jones e sua Máquina Infernal.

A torre da discórdia

Depois do fim da Segunda Guerra Mundial, Dr. Henry "Indiana" Jones Jr. foi procurado pela belíssima Sophia Hapgood, uma agente da CIA (órgão de inteligência secreta americana) e foi convencido a partir em busca das peças perdidas de uma máquina que permitiria atravessar as dimensões do tempo e do espaço. Isso porque o físico soviético Gennadi Volodnikov descobriu em suas escavações as ruínas da lendária Torre de Babel, lugar onde a máquina permaneceu por milhares de anos. No entanto, a torre, que um dia abrigou uma máquina de tamanho poder, viu-se ameaçada pelas forças do mal. O aparato sempre foi usado para fins benéficos e pacíficos, mas pessoas ambiciosas queriam dar a ela uma outra finalidade: transformá-la numa fonte de riquezas, controlando seu poder para interferir no passado e no futuro. A máquina foi dividida em quatro peças, e guardiões cuidaram de escondê-las em lugares muito distantes. Essa decisão foi tomada pelo deus Marduk, para proteger a tecnologia e manter o equilíbrio da paz que havia se estabelecido no mundo. Desde então, os soviéticos não cessaram as buscas pelo poder de controlar o tempo. Agora, com a descoberta da torre, eles estão muito próximos de descobrir a localização dessas peças, e cabe a Indiana Jones o desafio de encontrá-las primeiro.

Indiana é um aventureiro destemido

O game imita as aventuras e situações vividas por Harrison Ford nas telas de cinema (confira box na página 40), daí já dá pra imaginar o quanto as coisas vão esquentar.

HELP INDY SAVE THE WORLD—AGAIN!

Da mesma maneira que nos filmes, o herói não terá refresco um único segundo. Aliás, desafio é o item que mais se destaca no enredo. São dezessete fases "cabeludas", com ênfase não só na ação, mas também nos enigmas. Os puzzles são originais, complexos e exigem muito raciocínio. Indiana vai enfrentar inimigos humanos e sobrenaturais, e os soviéticos se encaixam nos dois tipos. Os soldados russos são sorrateiros e parecem fantasmas, e surgem atirando como loucos de uma hora para outra. Sempre que se aproximar de uma das peças



da máquina, você encontrará um dos guardiões sobrenaturais, que farão de tudo para guardar seu chapéu como lembrança.

Em suas viagens, o herói visitará locais exóticos e distantes, como as ruínas da Babilônia e os labirintos do rei Nubian, curtindo cenários de selvas, templos, cavernas e canions. Para ir de uma região a outra, Indiana usa desde jipes até aviões monomotores, que mostram uma visão aérea do mapa – cena clássica de suas aventuras cinematográficas. Para ralar por todas essas regiões inóspitas, Indy contará com seu inseparável chicote de couro, que além de ser uma arma, tem outras mil utilidades. Mas nosso herói, que não é besta nem nada, sabe empunhar rifles, pistolas, metralhadoras, bazucas e facas, muitas delas conseguidas após os inimigos serem abatidos. Indy tira tudo isso de letra, com exceção do pavor que sente por cobras. Azar, pois no ambiente escuro das fases e nos terrenos arenosos não faltarão víboras e serpentes imensas.

Quem já está familiarizado com as aventuras da musa Lara Croft na série **Tomb Raider**, vai se dar bem no comando de Indiana. No jogo você não só empurra alavancas, escala muralhas, salta penhascos e mergulha em lagos perigosíssimos, como também faz funcionar mecanismos mais

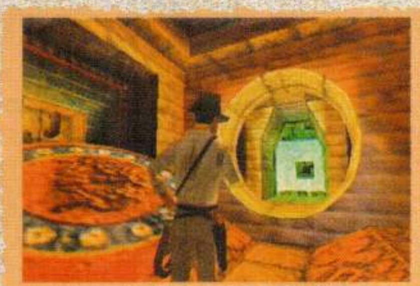












complexos para encontrar tesouros, artefatos e passagens secretas. Num determinado momento, Jones tem a difícil tarefa de enfrentar a fúria da natureza na decida de um rio selvagem, cheio de quedas d'água e rochas pontiagudas, que podem a qualquer momento furar seu bote e encerrar a vida de nosso eterno herói.

Vai doer, mas depois passa

É óbvio que não é nada fácil controlar um personagem com tantas habilidades e movimentos, mas com algum treino você acaba se familiarizando com os comandos e ficará "bonito na foto". O lance é memorizar a função de cada um dos botões do controller, pois todos eles serão utilizados na maratona de Jones. O botão A salta e o botão B executa as ações do personagem, como pegar objetos, abrir portas ou apertar botões. Até aqui nenhuma novidade. A dificuldade maior é adaptar-se aos variados comando dos botões C: C-esquerda tira o chicote, C-direita a arma de fogo, C-abaixo o isqueiro e C-cima é usado para movimentar a visão. Levando em consideração que você vai se utilizar de vários movimentos simultâneos, a coisa pode complicar um pouco, mas ninguém nasceu sabendo jogar, e claro que essa dificuldade será apenas mais um desafio a ser vencido. O chicote de Jones acumula funções e será usado para atacar inimigos, pendurar o aventureiro e derrubar as armas que seus inimigos empunham. Pelo fato do herói ter seus movimentos baseados na articulação humana, será preciso adaptar-se à sincronia de suas ações – às vezes, parece até que ele demora uma semana para fazer um giro de noventa graus. Como a paciência é uma qualidade presente nas pessoas mais sábias, temos certeza de que vocês não se irritarão com esses detalhes.

O game faz uso do Cartucho de Expansão, que melhora ainda mais os gráficos e detalhes de luminosidade. É só selecionar o modo de alta resolução para tudo ficar uma belezura. O som leva a qualidade marcante da Factor 5, que ligado em modo Surround, cria efeitos diversos na acústica do ambiente. Para isso foram usadas técnicas exclusivas de compressão sonora desenvolvidas pela empresa.

E o Oscar vai para... Jones, Indiana Jones

Para quem não sabe, as aventuras de Lara Croft na série **Tomb Raider** foram inspiradas nas peripécias de Indiana Jones, o pioneiro no ramo dos caçadores de tesouros e aventuras. Por sua vez, ele protagonizou um game há muito tempo, para o jurássico console Atari, intitulado **"Os Caçadores da Arca Perdida"**. Depois deste episódio, Jones teve sua glória voltada para as telas de cinema, emplacando três filmes campeões de bilheteria: **Os Caçadores da Arca Perdida** (1981), **Indiana Jones no Templo da Perdição** (1984) e **Indiana Jones e a Última Cruzada** (1989). Com novas tecnologias e o crescimento do mercado de video games, os fãs clamaram pela volta do grande herói. Agora de posse desta relíquia, vamos dar aos inimigos um tratamento justo: na próxima edição você confere nosso detonado detalhado dessa aventura. Até lá!







CHEGOU A HORA DE MOSTRAR TODAS AS SUAS HABILIDADES!



POKÉMON STADIUM 2

3x R$ 66,33

- 251 POKÉMON! NOVOS TORNEIOS!
- POKÉAGENDA COMPLETA E TMS EXCLUSIVAS.
- CENAS DE COMBATE TRIDIMENSIONAIS COM EFEITOS ESPECIAIS INCRÍVEIS!
- NOVOS MODOS DE JOGO E MINI-GAMES!
- COMPATÍVEL COM AS VERSÕES GOLD, SILVER, AMARELO, AZUL E VERMELHO DO POKÉMON PARA GAME BOY!
- TRANSFIRA DADOS VIA TRANSFER PAK!
- BATERIA DE MEMÓRIA PARA GRAVAR ITENS E POKÉMON!

ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO

3x R$ 66,33

PAPER MARIO

3x R$ 56,33

F1 RACING

3x R$ 56,33

CONKER'S BAD FUR DAY

3x R$ 66,33

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

3x R$ 56,33

STAR WARS BATTLE FOR NABOO

3x R$ 56,33

MARIO PARTY 3

3x R$ 59,67

MARIO TENNIS

3x R$ 56,33

MEGAMAN 64

3x R$ 56,33

INDIANA JONES

3x R$ 56,33

BANJO-TOOIE

3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS

3x R$ 43,00

PERFECT DARK

3x R$ 56,33

SUPER MARIO 64

3x R$ 43,00

SPIDER-MAN

3x R$ 56,33

SCOOBY-DOO

3x R$ 56,33

NINTENDO 64
3x R$ 163,00 OU EM 10x R$ 57,03



5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

COMPRE SEU N64 E GANHE UM BÔNUS DE R$ 100,00 NA COMPRA DE UM GAME*

Nintendo by gradiente

DR MARIO
3x R$ 46,33

ISS 2000
3x R$ 56,33

DONALD DUCK
3x R$ 56,33

MARIO KART 64
3x R$ 43,00

MICKEY SPEEDWAY USA

3x R$ 66,33

EXCITEBIKE 64

3x R$ 56,33

TOY STORY 2

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM
INCLUI TRANSFER PAK N64

3x R$ 66,33

CASTLEVANIA 64

3x R$ 56,33

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

3x R$ 56,33

BATMAN DO FUTURO

3x R$ 56,33

READY 2 RUMBLE ROUND 2

3x R$ 56,33

SHADOW MAN

3x R$ 56,33

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 30/06/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito. * Consulte a lista de games na promoção

www.dshop.com/nintendo (11) 4166-7777




CÓDIGO NN16A









Consulte nosso site: www.nintendo.com.br









Você corre, pula, brinca, dança, rodopia, grita,
cai, levanta, chacoalha, corre de novo,
dá cambalhota, escorrega, rola, pula, voa, entra,
sai, tropeça, vira, volta, sobe, desce, acelera, breca,
cai, levanta, salta, tromba, despenca, rola, joga,
se equilibra, se desequilibra, se assusta, é preso, é solto,
foge, persegue, derrapa, agarra, bate, volta, vibra, cai,
se esborracha, levanta, dribla, corre, corre, corre,
e ainda ficam faltando 69 mini-games.

Mario Party 3 com 70 novos mini-games.





10 incríveis novos tabuleiros com 70 novos mini-games. É mais uma aventura da Nintendo para 4 jogadores.

DR. MARIO 64

Jogar muitas horas é o melhor remédio!

Imagine ter a chance de, após dez anos, jogar uma nova versão de um de seus games favoritos de todos os tempos. Agora, pense que esta é uma versão totalmente atualizada, mais rápida, gráficos mais caprichados, com opção para jogar com vários amigos ao mesmo tempo e exatamente as mesmas musiquinhas que você não parava de cantarolar. Imagine tudo novo, mas com a essência de jogo completamente intacta. Deu pra sacar? E é exatamente isso que muito fã vai sentir ao colocar as mãos no mais novo lançamento para o N64: **Dr. Mario 64**, uma versão revitalizada de um dos grandes clássicos da história da Nintendo.

Não é ação, nem plataforma, nem esporte e muito menos tabuleiro. **Dr. Mario 64** é direcionado aos fãs de games de quebra-cabeça – mais conhecidos como Puzzles. Quem já tem habilidades no gênero, tem tudo para se dar bem e gostar. Para quem não conhece, podemos dizer que **Dr. Mario** é um cruzamento entre **Tetris** e **Pokémon Puzzle Challenge**. Ou seja, tem a ver com pecinhas que caem do alto e com seqüências de cores. O esquema é mais ou menos assim: diversos vírus estão infectando seu campo de jogo (uma enorme garrafa de remédio). Você precisa destruí-los, empilhando ou alinhando cápsulas de remédio coloridas (vermelhas, azuis e amarelas) até juntar quatro peças/vírus da mesma cor. Essas cápsulas devem ser movimentadas e giradas, assim como é feito com os blocos geométricos de Tetris. A cada conjunto de quatro peças ou vírus da mesma cor, a fileira desaparece e abre espaço pra outras peças. O jogo termina quando todos os vírus da garrafa são eliminados, ou quando as peças chegam até o topo. Parece complicado? Sim, mas acaba sendo simples demais.



A melhor cura para o mau humor

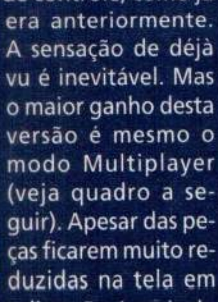
Dr. Mario já teve versões para o Nintendinho e Game Boy (em 1990) e uma para Super NES, dividida num mesmo cartucho com **Tetris**. E apesar de ser uma releitura de um game antigo, a Nintendo não poupou esforços na produção. Na parte gráfica, o capricho é evidente, principalmente nas cenas de animação entre cada partida no modo Story. A trilha sonora é de fazer qualquer fã da série abrir um largo sorriso. A música-tema original e as duas melodias clássicas (Fever e Chill) ganharam novas versões, mais modernas e bem arranjadas. Aumente o volume da TV e deixe o som hipnotizador tomar conta de sua cabeça.





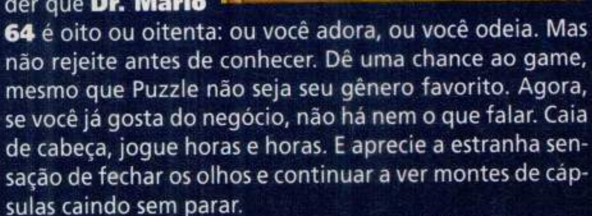
Na questão da jogabilidade, nenhuma novidade. Talvez para se manter fiel aos games para NES e Game Boy, as peças só podem ser controladas com a tecla direcional digital (a Alavanca de Controle não tem utilidade). A movimentação das peças é feita com os botões A e B: o A gira as peças no sentido horário, enquanto o botão B faz o caminho contrário. Tudo muito básico e com muito poucas dificuldades de controle, como já era anteriormente.





A sensação de déjà vu é inevitável. Mas o maior ganho desta versão é mesmo o modo Multiplayer (veja quadro a seguir). Apesar das peças ficarem muito reduzidas na tela em relação ao modo para um jogador, a diversão é mais do que garantida.

E se você faz o tipo batedor de recordes, alegre-se. O cartucho conta ainda com uma bateria de armazenamento poderosa, que guarda informações como pontuações máximas, número de fases passadas, recordes de tempo e até porcentagem de vitórias.



Não dá para esconder que **Dr. Mario 64** é oito ou oitenta: ou você adora, ou você odeia. Mas não rejeite antes de conhecer. Dê uma chance ao game, mesmo que Puzzle não seja seu gênero favorito. Agora, se você já gosta do negócio, não há nem o que falar. Caia de cabeça, jogue horas e horas. E aprecie a estranha sensação de fechar os olhos e continuar a ver montes de cápsulas caindo sem parar.

Pablo Miyazawa
















Vide bula

Os modos de jogo de Dr. Mario 64



Classic

O modo tradicional. Jogue até cansar ou até abarrotar a tela com cápsulas.

Story

O modo história do jogo. É possível escolher Dr. Mario ou Wario para desvendar o mistério das Megavitaminas roubadas. Você enfrenta vários adversários no caminho – e quem eliminar todos os vírus primeiro ganha. Os enredos de Mario e Wario são diferentes, mas os inimigos a serem enfrentados são os mesmos. Se conseguir atravessar os oito desafios sem perder nenhuma vez, você será presentado com alguns personagens secretos bacanas (saiba mais na seção Top Secret).







Vs. Computer

Um jogador pode competir contra um jogador humano (quer dizer, um amigo) ou um controlado pelo computador.



Flash

Esqueça o monte de vírus: aqui, o importante é detonar somente as criaturas que estiverem piscando. Parece fácil, mas não é. Você precisará de precisão cirúrgica para chegar até o foco do problema.



Score Attack

Uma corrida contra o relógio para conseguir a maior pontuação possível num curto espaço de tempo.



Marathon

À medida que as vitaminas forem caindo, a pilha de baixo vai subindo e o número de vírus não pára de crescer. Quanto tempo você agüenta essa contaminação toda?



E o Multiplayer?

Jogar sozinho é bom, mas em grupo – ninguém pode negar – é bem mais divertido. E em **Dr. Mario 64**, batalhar com os amigos é pura emoção. Até quatro doutores podem se pegar simultaneamente, em até três modos de jogo. É possível jogar com qualquer um dos doze personagens e mais dois secretos (Wario Vampiro e Metal Mario). No modo Four-Player Vs., é cada um por si. Vence aquele que der cabo de seus vírus primeiro. Para ajudar, você pode mandar peças indesejáveis para os oponentes se conseguir combos. O Flash é idêntico ao modo para um jogador. E no Team Battle, você pode criar batalhas em dupla contra o computador ou adversários de carne e osso. Diversão não vai faltar!







Receita de sucesso

Os melhores remédios para vencer sempre

Pense à frente

Quando quatro cápsulas ou vírus de cores iguais se alinham, elas desaparecem e dão espaço para outras cores. Lembre-se que a colocação de cada peça afeta as cores ao seu redor, por isso, procure sempre posicionar as cores certas nos espaços mais vantajosos. Certas colocações bem-feitas podem até resultar na eliminação de diversas fileiras de uma só vez (são os chamados "combos").



Preencha os espaços

Já que o controle das cápsulas de **Dr. Mario** é muito parecido com o controle das peças geométricas em **Tetris**, há técnicas que funcionam bem nos dois games. Uma das manobras mais clássicas é deslizar as cápsulas para a esquerda e para a direita de forma a completar os espaços vazios. Dessa forma, é possível até preencher vãos cercados em três lados. Lembre-se dessas possibilidades quando as fileiras estiverem tão altas que não haverá mais como colocar peças no topo. É só girar as peças e preencher as lacunas o mais rápido possível.

Finalize seu trabalho

Quando faltar apenas um vírus, não se preocupe com os efeitos que seus movimentos terão no resto da garrafa. Concentre-se apenas em eliminar a criatura e acabar de vez com o jogo.



Comece por cima

Já que as cápsulas caem do topo da tela, a melhor estratégia é, obviamente, eliminar primeiro os vírus que estão em posições mais altas. Desta forma, você abrirá mais espaço para desenvolver seu jogo nas áreas inferiores. Se os vírus estiverem muito altos, prefira fazer linhas horizontais em vez de empilhar as cápsulas verticalmente.

Continue praticando

Quer treinar mais? Então jogue o modo Classic e deixe apenas um vírus sobrando. Agora, use as cápsulas que caírem para criar diferentes combinações de cores e treine combos mais elaborados.

Pense antes de fazer

Se você não consegue encontrar um local ideal para colocar uma cápsula, posicione-a para os lados para manter livre o espaço central da garrafa. Se as cores se acumularem muito no meio, será bem mais difícil de consertar a situação mais tarde.

Jogue o lixo em seus amigos

No modo Multiplayer, ganha o mais rápido e aquele que tiver mais habilidades para executar combos. Sempre que destruir mais de uma fileira ao mesmo tempo, seu adversário será "presenteado" com pedaços de cápsulas que podem atrapalhar muito seus planos. Pense nisso antes de posicionar uma peça.



Mario, um trabalhador

Encanador de formação, Mario é um dos personagens mais versáteis da história dos video games. Conheça algumas outras habilidades do nosso herói bigodudo.



Tenista
(Mario's Tennis/ Virtual Boy)



Astronauta
(Super Mario Land 2/GB)



Médico
(Dr. Mario/NES, GB, Super NES, N64)



Juiz
(Tennis, Punch Out!/NES)



Estátua
(Super Mario Bros. 3/NES)

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0	NOTA FINAL
Som	7,5	8,0
Jogabilidade	8,0	
Diversão	8,0	
Replay	9,0	

Tipo de jogo:	puzzle
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo
Cartucho de memória:	não
Cartucho de expansão:	não
Rumble Pak:	não
Tamanho:	32 megabits

4

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES — LIVRE



Aidyn Chronicles: The First Mage

Você achava que este seria um bom RPG para o N64? Perca suas esperanças!

Os amantes ardorosos de grandes RPGs podem considerar-se quase órfãos no Nintendo 64. Claro, ótimos representantes deram as caras, como os dois **The Legend of Zelda**, o inesquecível **Ogre Battle 64** e o hilariante **Paper Mario**, mas já não poderíamos mais contar com pesos-pesados que fizeram a alegria de nossas noites no NES e Super NES, como a saga de **Final Fantasy** ou o clássico **Dragon Quest** (**Dragon Warrior** em nossas bandas).

A última esperança residia nas mãos da THQ e seu **Aidyn Chronicles: The First Mage**. E mesmo o histórico de fiascos da softhouse (como **Quest 64**, **Rugrats** e **Power Rangers**) não abalava nossa confiança de que, pelo menos uma vez, teríamos um título equiparável aos gigantes que escreveram seus nomes na história dos games. Acreditamos cegamente que as crônicas de um aprendiz de cavaleiro, cuja vida foi transformada ao se aventurar pelos caminhos da mágica, seriam a nossa revanche contra todos aqueles que nos oprimiam por essa lacuna no console. Seria o último RPG do 64 bit da Nintendo. Demorou um tempão para ser produzido. Tinha a obrigação de ser bom.

Entretanto, quanto mais alto o sonho, maior a queda. A história se mostrou mais forte que a crença, e **Aidyn Chronicles** se mostra uma das maiores decepções de todos os tempos...

Poderia ter sido, mas não foi...

Aidyn Chronicles tinha a receita exata para um RPG norte-americano de sucesso: ambientação 3D num mundo de fantasia medieval, seguindo fielmente os preceitos inseridos pelos dogmas Tolkienianos e consagrados pelas aventuras de **Dungeon & Dragons**. Goblins, elfos, anões e dragões, todos coexistindo com seres humanos em vilarejos, templos e cavernas, onde a qualquer momento uma espada pode trespassar nossas gargantas, ou uma bola de fogo pode nos deixar bem-passados. Mas a mediocridade prevaleceu uma vez mais.

Você encarna Alaron, um jovem aprendiz de cavaleiro que começa a descobrir os encantos dos caminhos da feitiçaria. Numa de suas missões extra-oficiais, é atacado por um misterioso grupo de Goblins, que o infectam com um misterioso veneno, causando bizarras alucinações. Por ser um dos protegidos do rei, o espadachim é enviado, acompanhado dos melhores guerreiros do reino, em busca da cura da enfermidade. Aos poucos, a trama inicial vai dando lugar às conspirações de uma força maligna para seduzir o rapaz em cujas veias corre o sangue do primeiro e mais poderoso mago de todos os tempos.





Mesmo havendo uma infinidade de locais para serem visitados, cada qual com suas características que os tornam únicos, o maior problema de **Aidyn Chronicles** está justamente nessa simplicidade: apesar de possuir uma longa jornada pela frente, Alaron não encontra maquinações maquiavélicas que instiguem o jogador a prosseguir e desvendar os mistérios. Em vez disso, surgem apenas seqüências intermináveis de tarefas simples, que logo se tornam algo muito cansativo.

A grande variedade de personagens até tenta compensar essa deficiência, mas sem



sucesso. Você se deparará com centenas de personalidades diversas, com texturas próprias (de rostos disformes, mas ainda assim não deixam de ser diferentes), animações variadas e com frases que chegam até a ser engraçadas. Porém, com o tempo, você perceberá o repetitismo crônico do qual o jogo todo parece sofrer e terá vontade de jogar o cartucho na parede.

Quando o Príncipe Valente encontra o Mago Cabeçudo

Em se tratando dos sistemas de batalhas, pode-se dizer que o pessoal da THQ não estava muito preocupado com o elemento "inovação". Imagine **Quest 64**, último RPG da empresa para a plataforma, mas numa versão adulta. Você terá exatamente o que é **AC**, com a diferença de não estar contro-



lando um maguinho que parece se desequilibrar com o peso da própria cabeça.

Os confrontos se dão por meio de turnos, com os participantes realizando suas ações – seja se movimentar, atacar ou conjurar energia mágica – cada um na sua vez.



Nenhum grande problema, até você notar a lentidão das fases de combate. O simples ato de se aproximar dos oponentes leva pelo menos dez segundos. Se a tarefa for convocar uma investida mais elaborada, ou um feitiço de proporções catastróficas, o tempo dobra. Isso, somado ao fato de que seus golpes geralmente erram o alvo, faz



com que até a mais simples batalha leve bons cinco minutos; batalhas contra chefes, pelo menos meia hora.

Graficamente falando, o game não evoluiu nada em relação ao que foi mostrado no estande da softhouse durante a E3 de 2000. O céu continua muito simples, os cenários de florestas e cavernas são básicos e as texturas dos personagens estão muito longe de impressionar. O mesmo pode ser dito das



músicas que, na prática, não existem – excetuando-se um batuque estranho e sem empolgação durante as batalhas.

Resumindo...

A THQ concebeu o típico RPG norte-americano, seguindo um padrão que por vezes deu certo no PC, como o caso de **Everquest** e **Darkstone**. Por outro lado, no N64 o estilo precisa evoluir muito para conquistar os fãs. Se você estiver REALMENTE desesperado por um game do gênero para a plataforma, tente esse. Do contrário, esqueça que ele existe.

Eric Araki



Nintendo e RPGs

Apesar do 64 bit da Nintendo não ser exatamente um console repleto de grandes RPGs, as plataformas da empresa possuem um vasto histórico de títulos que marcaram não apenas época, mas também a história dos games. No NES 8 bit, podíamos contar com arrasa-quarteirões como **Final Fantasy** e **Dragon Quest**. Mas foi no Super NES que o gênero teve seu momento áureo e conquistou legiões de fãs. Como softhouse carro-chefe, a Square Soft, que nos presenteou com hits inesquecíveis como **Secret of Mana**, **Mario RPG** e **Final Fantasy II** e **III**.

Nos dias de hoje, as perspectivas são ótimas: tanto o GB Advance quanto o GameCube estão recheados de planos para RPGs de diversas empresas. Dê só uma olhada na enxurrada de jogões que vem por aí!

- Breath of Fire (Capcom/GBA)
- Fire Emblem GBA (Nintendo/GBA)
- Get Backers (Konami/GBA)
- Magical Vacation (Brownie Brown/GBA)
- Momotaro Festival (Hudson/GBA)
- Monsters Guardians (Konami/GBA)
- Pokémon Advance (Nintendo/GBA)
- Retro RPG Project (Retro Studios/NGC)
- Tactics Ogre Gaiden (Quest/GBA)
- The Legend of Zelda (Nintendo/NGC)
- Zero Tours (Media Ring/GBA)



AVALIAÇÃO

Gráficos	5,0	NOTA FINAL
Som	3,0	4,5
Jogabilidade	4,5	
Diversão	4,0	
Replay	3,5	

1

RECOMENDADO PARA 13+ MAIORES DE 13 ANOS

Tipo de jogo:	RPG
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	H2O
Cartucho de memória:	sim
Cartucho de expansão:	não
Rumble Pak:	não
Tamanho:	256 megabits

Kirby Tilt 'n' Tumble™

Esse game vai literalmente mexer com você!

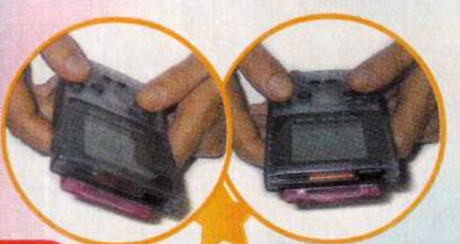
O que é redondo, cor-de-rosa e gorducho? Um chiclete de tutti-frutti? Uma almofada? O Jô Soares? Errado, errado, errado! A resposta é Kirby, o herói mais fofo já criado pela Nintendo. E é ele quem chega para agitar – no sentido literal da palavra – o seu Game Boy Color, com o inacreditável **Kirby Tilt'n' Tumble**.
Mas por ser fofinho não quer dizer que esse seja um jogo bobo ou ruim. **Tilt'n'Tumble** tem ótima jogabilidade e é divertido pacas. Até os jogadores mais conservadores vão se amarrar no surpreendente método de movimentação do game, no qual as manobras do personagem acontecem de acordo com movimentos feitos com o próprio portátil. Você vai ter que se virar do avesso para contorcer e inclinar o console pra lá e pra cá, tentando rolar o nosso amigo na direção correta. Incrível!

Totalmente novo!

Depois de conversar com o Pikachu através de um microfone ligado ao controle do N64 (em **Hey You, Pikachu!**), a nova sensação do mercado de video games é o "Tilt". Antes de você falar "hein?", explicamos. Esse termo é usado para denominar o revolucionário chip/sensor de movimento presente no cartucho, que proporciona uma jogabilidade única ao portátil. Dá pra acreditar que durante o jogo você não precisa encostar o dedão na tecla direcional? **Kirby Tilt'n' Tumble** é o primeiro game na história a trazer essa tecnologia, e ao que tudo indica, não será o único.
Esse sensor fica escondido dentro do cartucho, e ele deve ser calibrado sempre que você ligar o aparelho. Essa calibragem serve para definir a posição de equilíbrio inicial, e a partir daí, qualquer movimento com o console será revertido em "comando" para o personagem. Difícil de entender? Se liga na seqüência abaixo:

Era uma vez...

...um lugar de muita beleza e inocência, chamado Dream Land (ou Terra dos Sonhos). Aproveitando a tranqüilidade do lugar, Kirby – o maior herói daquele planeta – tira uma bela e merecida soneca sobre uma nuvem. O maléfico Rei Dedede aproveita-se do descuido e idealiza um plano infalível para roubar todas as estrelas do céu. Uma verdadeira catástrofe, pois sem as estrelas será eternamente dia no planeta, e não haverá mais as maravilhosas noites estreladas para sonhar.
A única saída para Kirby é ir a campo e recuperar as estrelas iluminadas, retornando a paz à Terra dos Sonhos. E ele vai fundo em seus objetivos, nem que para isso seja preciso virar uma bola e sair batendo a cabeça por aí.



Inclinando o GBC para qualquer lado, o sensor de movimento faz com que Kirby role nessa mesma direção



Movimentando o aparelho rapidamente para cima e para baixo (um "totó"), o personagem vai refletir o mesmo movimento – como se estivesse sendo lançado ao ar – e executar um salto



Mãos firmes para não errar

Já que controlar um personagem através desse novo sistema é uma total novidade, os jogadores vão precisar de muito ensaio e mãos firmes para equilibrar as coisas. O cenário nem sempre possui muros laterais, e se o portátil for inclinado muito rapidamente para uma direção, Kirby poderá sofrer uma queda fatal.

Graças a essas peculiaridades, a ação do game é total. Quando você inicia um estágio, uma contagem regressiva é iniciada, e não há nenhuma pausa para descanso. Em resumo, é preciso ser veloz, porque você perde uma vida se o tempo acabar.

E diferente da maioria dos games de ação, seu maior problema não são os inimigos, já que até mesmo os chefes de fase são facilmente vencidos. A dificuldade maior está relacionada ao controle sobre as ações do herói.

O caminho de Kirby é tortuoso e cheio de espinhos, e por muitas vezes você vai precisar fazer saltos precisos sobre plataformas móveis, atravessar trihas estreitas e até mesmo se meter em pequenos buracos.

Mas a vida de Kirby não é só rolar. O gorducho possui um tipo de habilidade que lhe permite disparar jatos de ar enquanto estiver flutuando. Para flutuar, é necessário engolir um balão de ar, que permite alguns poucos segundos de vôo.

No geral, são diversos estágios, cinco tipos de minijogos e muitas áreas de bônus que servem basicamente para aumentar sua pontuação.

Seu desempenho é contado em porcentagem, e para alcançar os 100% você terá a difícil tarefa de se divertir jogando por horas. Diante dessa inovação, só podemos pensar nas inúmeras possibilidades e muitos jogos incríveis que podem usar o Tilt. E **Kirby's Tilt'n'Tumble** é apenas a ponta do iceberg.

Ronny Marinoto

Bugigangas importantes

Ao saltar, você pode modificar os itens normais encontrados na tela (estrela, relógio ou energia) conforme sua necessidade. Veja a função de cada um deles na aventura:

Itens normais

Estrela amarela
pegue cinqüenta para ganhar uma vida

Relógio
tempo extra no relógio

Energia
recupera a energia do personagem

Itens especiais

Estrela azul
garante a disputa num dos cinco minijogos no final da fase

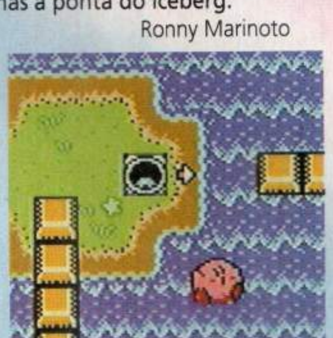
Estrela amarela flutuante
após pegar seis dessas, as próximas valerão uma vida cada

Estrela amarela grande
área de bônus

Kirbyajuste

Ao ligar o aparelho, você deverá regular o equilíbrio do sensor de Tilt. Nesse momento, coloque o aparelho sobre uma superfície plana – pode ser uma mesa – e aperte o botão A. Esse processo fixa o centro de movimento do aparelho, e qualquer inclinação será transformada em comando para o personagem.

Depois de engolir um balão, Kirby sai flutuando. Aproveite para efetuar disparos nos inimigos.



Nosso herói não sabe nadar. Que vergonha...



Esta área secreta o leva a uma tela de bônus.



Quando encontrar uma passagem trancada, procure pela chave mais próxima.

No final das fases, salte para dentro do disco colorido. Se cair no centro do disco, receberá uma vida extra.





No ar, também é possível recolher as estrelas.



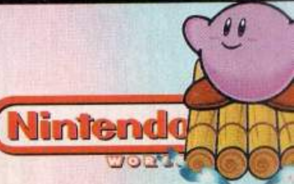
Um alarme será disparado quando o tempo estiver acabando. Corra para pegar os relógios da tela e manter-se vivo no jogo.

AVALIAÇÃO	
Gráficos	9,0
Som	7,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,0
Replay	8,0
NOTA FINAL	8,4

RECOMENDADO PARA: L – TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	HAL Laboratory
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1







Dicas para se dar bem

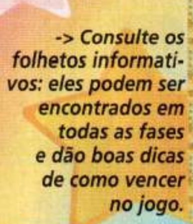




-> Os Flippers indicam o checkpoint da fase. Sempre que perder uma vida, você voltará a partir desse ponto.



<- Caçapas especiais oferecem uma jogada na roleta de prêmios. Aperte o botão A quando o cursor passar sobre o item que anteceder o prêmio desejado.





-> Consulte os folhetos informativos: eles podem ser encontrados em todas as fases e dão boas dicas de como vencer no jogo.



<- Na tela você vê as correntes de ar. Elas podem carregar Kirby rapidamente para todos os lados. É só observar o sentido das setas.



-> No final da fase você encontra o "Goal", que é a porta de saída. Salte para dentro do disco e procure cair o mais próximo possível do centro. Isso pode lhe render uma vida extra, ou muitos pontos.

Sonhos que se tornam realidade

Quem nunca imaginou qual será a próxima engenhoca a revolucionar os jogos eletrônicos? O tempo nos mostra que até mesmo as mais loucas idéias podem se tornar uma realidade muito divertida – e Kirby's Tilt'n'Tumble é um grande exemplo disso. Confira algumas das criações da Nintendo que revolucionaram de um jeito ou de outro o conceito de jogar video games.

Power Glove Um joystick para Nintendo 8 bit em forma de luva, que se encaixava perfeitamente na mão do jogador. Os movimentos eram feitos com os dedos e com os botões presentes na própria luva, que também podia ser configurada conforme o gosto do freguês. Compatível com diversos tipos de jogo, desde corrida (**Rad Racer**) até luta (**Mike Tyson's Punch Out**).

U-Force Um controle para NES baseado em um campo de força. Sensores detectam a velocidade e a posição de objetos (as mãos do jogador) que estão dentro do campo de atuação do aparelho. Funcionava bem em simuladores como **Top Gun**, ou em games de ação, como **Mario Bros.**.



Power Pad O tapete com sensores coloridos embutidos fez sucesso entre os fãs de exercícios físicos. Funcionava em diversos games do NES, como **World Class Track Meet** (de olimpíadas) e **Dance Aerobics** (de ginástica). O jogador podia usar os pés ou as mãos para cumprir as tarefas que apareciam na tela.

Super Scope 6 Foram criadas muitas pistolas para consoles de video games, mas nenhuma como a Super Scope 6. Além da mira telescópica, ela precisava ser carregada no ombro, tal qual uma bazuca de verdade. Criada especificamente para um game de Super NES, ele se diversificou e era compatível com outros games também.

Mouse O cartucho de **Mario Paint™** para Super NES vinha acompanhado de um Mouse especial, que tinha exatamente a mesma função do controller tradicional. Com ele, ficava muito mais fácil desenhar, pintar e fazer toda aquela arte. A idéia não é de todo original, mas fez um sucesso danado.

VRS (Voice Recognition System) Sistema de reconhecimento de voz usado exclusivamente no game **Hey You, Pikachu!**. Consistia num pequeno aparelho ligado ao console e um microfone adaptado ao controller. O personagem do jogo (no caso, o Pikachu) responde a comandos de voz pré-programados.

Rumble Surgido pela primeira vez em **Pokémon Pinball**, a engenhoca trouxe um pouco de agitação a certos jogos de Game Boy Color. Dependendo do que ocorre no game, o cartucho vibra e transmite o movimento para o portátil e, conseqüentemente, para as mãos do jogador. Funciona com uma pilha AA, encaixada no próprio cartucho.





Não custa nada sonhar!

E quando as empresas começarem a ir longe com a imaginação? Veja só algumas idéias malucas que seriam interessantes:

Implante de memória

O jogador conectaria alguns cabos em sua cabeça e receberia o implante de um chip de memória, que daria poderes e sabedoria para enfrentar uma aventura que se desenvolveria de acordo com sua imaginação. O implantado poderia escolher ser um especialista em explosivos, um jogador de futebol ou até mesmo um mestre em artes marciais.

Óculos ambientadores

Com o uso desses óculos, o ambiente em volta do jogador se transformaria, e todos os elementos da aventura se apresentariam fora da tela e com textura tridimensional.

Reprodutor de odores

Lançaria no ar os odores do jogo. Por exemplo, num jogo de guerra, você sentiria o cheiro de pólvora queimada pelo disparo de uma arma. Disputando uma partida num jogo de basquete, o odor de suor dominaria o recinto. As possibilidades são inúmeras – e cheirosas.



The Simpsons: Night of The Living Treehouse of Horror

A família mais maluca da América enfrenta seus piores pesadelos

Atualmente, Terror é um dos gêneros com maior destaque nos video games. É **Resident Evil**, **Castlevania**, **Alone in the Dark** e mais uma porção de outros títulos aterrorizantes espalhados por todos os consoles Nintendo. E nessa onda, sobrou até para os **Simpsons**, os mais famosos moradores da cidadezinha de Springfield. Você deve saber que quando o assunto é essa família pirada, sempre podemos esperar muita confusão. E é isso mesmo que você verá neste **Night of the Living – Treehouse of Horror**. Vivendo uma espécie de Halloween maldito (dia das bruxas), Homer, Marge, Bart, Lisa e Maggie precisam separar-se e enfrentar, sozinhos, seus medos interiores mais profundos.

Pesadelo familiar

Cada um dos cinco membros da família terá um verdadeiro pepino para resolver. Bart está sozinho em casa e sem energia elétrica. No escuro, o pirralho terá dificuldades para encontrar cinco fusíveis e salvar seu cachorro (o Ajudante de Papai Noel), que está preso no sotão. O problema começa quando objetos do lar, como livros e eletrodomésticos (até mesmo uma enceradeira), começam a persegui-lo por todos os cômodos. Sua mãe, Marge, sai pelas ruas exterminando zumbis com um acelerador de partículas. Entre os mortos-vivos, estão o diretor da escola, senhor Skinner, e o palhaço Krusty. A pequena Maggie ganha um par de asas e resolve dar vôos rasantes pela cozinha, enquanto Lisa é tomada como refém pelo faxineiro da escola. De todos, o patriarca Homer é o que se dá pior: é perseguido por um Drácula sanguinário interpretado por seu chefe, o mesquinho senhor Burns. Para enfrentar as almas penadas e os animais repugnantes, a galera conta com algumas armas e as bizarras transformações de Homer: na quinta fase, ele aparece como um andróide, metade homem, metade robô. Na última, o cara vira um enorme macaco careca que faz as vezes de King Kong, subindo nos prédios e detonando pequenos aviões (um esquema muito parecido com o do game **Rampage**). Isso sim pode ser chamado de pesadelo...

Entre os últimos games estrelados pela galera de Springfield, este é, de longe, o melhor em sua categoria. O estilo de jogo (plataforma) cai como uma luva no portátil, com jogabilidade lateral e muita ação em sete fases. Os cenários possuem poucos detalhes, mas definem muito bem o clima da aventura. O som também é bom, e o repertório conta até com a famosa música de abertura da série de TV. Pode estar nascendo uma nova família Addams, mas com o jeitinho Simpsons de ser: ou seja, divertido pacas.

Ronny Marinoto



Homer, Bart, Maggie, Lisa e Marge: as confusões dos Simpsons ultrapassam todos os limites da sanidade

Isto é The Simpsons — O melhor dos personagens de Matt Groening nos consoles Nintendo



The Simpsons: Bart Vs. The Space Mutants	NES	1991
Bart Vs. The World	NES	1991
Bart Simpsons: Escape From Camp Deadly	Game Boy	1991
Bart Vs. the Juggernauts	Game Boy	1992
Bartman Meets Radioactive Man	NES	1992
Bart's Nightmare	Super NES	1992
Krusty's Fun House	NES e Game Boy	1992 e 1993
Krusty's Super Fun House	Super NES	1992
Bart & the Beanstalk	Game Boy	1994
The Itchy & Scratchy Game	Super NES	1995
Virtual Bart	Super NES	1995



AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	6,5
Jogabilidade	6,5
Diversão	9,0
Replay	8,0

NOTA FINAL 7,6

RECOMENDADO PARA L TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Software Creations
Salva?	não
Tamanho:	8 megabits
Número de jogadores:	1

Complete já sua coleção de Nintendo World e tenha o poder em suas mãos!

www.nintendoworld.com.br

Ed. 18 – Fevereiro/2000



*Mario Party 2: o melhor Multiplayer da Nintendo ganha sua seqüência.
*Pokémon Gold & Silver: todas as novidades sobre os dois novos jogos.
*O final de Donkey Kong 64 e Shadow Man.
*Itens e armas de Turok Rage Wars.
*O ano das seqüências: os maiores lançamentos Nintendo para o ano 2000.
*Especial: os amantes do Game Boy.
* Grátis: pôster duplo – Donkey Kong e Pokémon Stadium

Ed. 19 – Março/2000



*Todos os segredos de Pokémon Stadium para o Nintendo 64.
*Aprenda a usar o Transfer Pak.
*Zelda Tri Force Series, Metal Gear e Star Wars: Racer para o Game Boy Color.
*Ridge Racer 64: o clássico da velocidade finalmente no N64.
*Visitamos uma convenção americana de Pokémon.
*NST: o novo estúdio de desenvolvimento de jogos da Nintendo.
*RE2: o passo a passo de Claire e do Quarto Sobrevivente.
*Dicas dos melhores jogos para Nintendo 64 e Game Boy.

Ed. 20 – Abril/2000



*Especial Game Boy: a invasão dos novos games e o sucesso do portátil.
*Pokémon Stadium: as manhas pra vencer todo mundo e pegar Mew e Mewtwo.
*O novo game de James Bond.
*Game Boy Color: Tarzan, Toy Story 2, Tomb Raider, Fifa, Power Rangers.
*Previews: Kirby 64: The Crystal Shards, Bomber Man Attack, Ogre Battle 64 e muito mais.
*A nova seção Gallery com um desfile de astros Nintendo.
*O retorno do Super Classics com Super Mario World detonado.
* 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007.

Ed. 21 – Maio/2000



*Perfect Dark: os jogos de tiro chegam à perfeição.
*Conheça Joanna Dark, a nova musa dos games.
*Tony Hawk's Pro Skater: manobras e estratégias de todas as pistas.
*O arquivo secreto do Game Boy Advance.
*Preview: Hey you Pikachu!, 40 Winks, Army Men: Air Combat, Taz Express e International Superstar Soccer 2000.
*Pokémon: o novo Trading Card Game para Game Boy.
*Promoção: os vencedores da Maximega Promoção Pokémon Stadium.
*Gallery: Link, o herói de The Legend of Zelda.

Ed. 22 – Junho/2000



*E3 2000 Especial – Nintendo arrasadora: 16 páginas e 100 novos jogos na maior feira de games do mundo.
*Tudo sobre Excitebike 64 e Perfect Dark.
*Super Classics: pegue o Hadouken e detone todos os mestres em Mega Man X.
*Hot Shots: as aventuras de Donkey Kong na televisão.
*Os vencedores da promoção Multi Sabores.
*Gallery: tudo o que você gostaria de saber sobre Yoshi.

Ed. 23 – Julho/2000



*Encontro histórico: Solid Snake, de Metal Gear Solid, e Joanna Dark, de Perfect Dark, juntos pela primeira vez.
*Passo a passo de Metal Gear Solid para o Game Boy Color, com sete páginas de mapas e estratégias para chegar ao final.
*Perfect Dark: as melhores dicas do Multiplayer.
*A primeira parte do detonado de Chrono Trigger, do Super Nintendo.
*Entrevista com Shigeru Miyamoto, criador do novo Zelda.
*Cobertura completa: Banjo-Tooie, Kirby 64, StarCraft, Donkey Kong Country, Tomb Raider, Wario Land 3 e Rayman.
*Grátis: pôster especial com a nova geração dos Pokémon.

Ed. 24 – Agosto/2000



*É Gol! Seis páginas de International Superstar Soccer 2000 e os melhores games de futebol da história!
*Game Boy total: X-Men Mutant Academy, Warlocked, Crystalis etc...
*Mario Tennis: o bigodudo arrasa nas quadras virtuais.
*Games e HQ. Os melhores quadrinhos que viraram games.
*A segunda parte do debulhado de Chrono Trigger, o RPG clássico do Super NES. E mais: como fazer os 13 finais do game.
*N-WEB especial: os sites mais legais da Nintendo na rede.
*Grátis: um Transfer para camiseta de Perfect Dark.

Ed. 25 – Setembro/2000



*Edição de aniversário: 2 anos de NW em 100 páginas.
*Fomos ao Japão e contamos tudo sobre os novos consoles, Gamecube e Game Boy Advance. Cobertura completa da feira Nintendo Space World.
*Entrevista com Kena Lobb, gerente de desenvolvimento da Treehouse, empresa responsável pelos novo produtos Nintendo.
*Perfect Dark: detonado de 16 páginas no modo Perfect Agent.
*A primeira parte do detonado de Zelda DX para Game Boy Color.
*Teste seus conhecimentos em games no vestibular Nintendo World.

Ed. 26 – Outubro/2000



*Duas capas para você escolher: Zelda: Majora's Mask e Pokémon Gold Silver.
*Estratégia completa de Pokémon Gold & Silver, para Game Boy Color.
*Preview especial: Zelda: Majora's Mask.
*O final de Zelda DX para Game Boy Color.
*Turok 3 (N64), Perfect Dark (GBC) e os lançamentos para Gamecube.
*Tudo sobre 007 – O Mundo não é o Bastante. E mais: entrevista com o produtor Michael Condrey.
*Grátis: pôster Zelda ou Pokémon.

Ed. 27 – Novembro/2000



*Capa: 007 – O Mundo não é o Bastante: é melhor que Goldeneye? Nós respondemos! E mais: primeira parte do debulhado.
*Hot Shots: desvendamos o Nintendo Gamecube.
*Especial: Rock'n Roll e Nintendo.
*A primeira parte do detonado de The Legend of Zelda: Majora's Mask.
*Ogre Battle 64: o retorno das batalhas épicas no seu N64.
*Super Classics: toda a saga de Ninja Gaiden nos consoles Nintendo.
*Grátis: guia exclusivo Pokémon Gold & Silver.

Ed. 28 – Dezembro/2000



*Banjo Tooie sensacional. Os dois primeiros mundos debulhados.
*A parte final do detonado de 007 – O Mundo não é o Bastante.
*O final arrasador de Zelda: Majora's Mask.
*Reviews: Donkey Kong Country, Corrida Maluca e Tony Hawk's Pro Skater 2 arrasam no Game Boy Color.
*Preview especial: Indiana Jones e Star Wars: Battle for Naboo.
*Grátis: supercalendário Zelda/ Pokémon 2001.

Ed. 29 – Janeiro/2001



*Capa: 2001 uma odisséia na NW. Um mega Preview com tudo o que você jogará esse ano. Conker, Mega Man e Mario lideram a invasão.
*Top Secret especial: 10 páginas de dicas com os melhores jogos para N64 e Game Boy Color lançados no ano 2000.
*Os melhores games de 2000, eleitos pela equipe NW.
*Spider-Man: detonado até o final.
*Banjo Tooie: os segredos de mais quatro mundos.
*Todas as máscaras, corações e as tarefas de Zelda: Majora's Mask.

Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Você pode adquirir os números atrasados pelo telefone (11) 279-9355, ramal 227. Ligue correndo!



CONRAD EDITORA



INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

O maior herói da telona arrebenta na telinha

Finalmente o arqueólogo mais famoso do cinema resolveu sair de uma vez por todas de sua aposentadoria prematura. Após sua última aparição cinematográfica, no filme **Indiana Jones e A Última Cruzada** (de 1989), o personagem daria as caras ainda no game de computador **Indiana Jones & the Fate of Atlantis** e no seriado para a TV **O Jovem Indiana Jones** (ambos em 1992). No ano passado, Indy voltou com tudo em **Indiana Jones & The Infernal Machine** – jogo também lançado para o Nintendo 64. Agora, é a vez do herói mostrar sua força na telinha do Game Boy Color. Embora não apresente nada de muito inovador, o game oferece um altíssimo nível de desafio.

Já não era sem tempo de Henry Jones Jr. voltar ao batente. Afinal, ele ganhou uma concorrente de peso nos anos 90 – a curvilínea Lara Croft e sua série de sucesso **Tomb Raider**. Filha de uma rica família inglesa, a bela jovem conquistou uma legião de fãs com seu gosto por aventuras de tirar o fôlego. Para recuperar seu lugar de direito, Indy se envolve com russos na busca por um artefato misterioso que pode mudar o rumo da Guerra Fria. Mas não se preocupe: ao contrário da versão para N64, há pouco papo e muito mais ação.

Todas as direções

O game apresenta uma perspectiva bem parecida com a de **Mission: Impossible**, também para Game Boy: em vez de somente caminhar para os lados, o personagem é livre para movimentar-se em todas as direções – e isso inclui quedas em cachoeiras e perigosos mergulhos de grandes alturas (em especial, a do início do jogo). O terreno pode causar um pouco de confusão – há horas em que é difícil diferenciar um muro de uma passagem – mas a variedade de detalhes compensa tudo.

O objetivo de **Infernal Machine** é explorar minuciosamente as mais de quinze fases e encontrar o máximo de itens possíveis. Para isso, Indy conta com quatro armas diferentes, entre elas seu inseparável chicote. Apesar dessa habilidade, as armas de fogo são bem mais eficientes na hora de enfrentar inimigos, cobras e escorpiões. Por sorte, nem é preciso mirar muito para acertar o alvo – basta virar o bonequinho para o lado certo e mandar ver.

Usando a cabeça

Em relação à localização dos tesouros escondidos, **Infernal Machine** apresenta bastante criatividade. Não basta coletá-los: é preciso usar a cabeça para matar algumas charadas. Num dos casos, por exemplo, é necessário pisar em quatro pedras no chão numa ordem correta – caso contrário, nada acontece. As duas barras coloridas da tela também podem causar confusão. A vermelha mostra seu nível de energia, enquanto a azul é variável (pode mostrar a contaminação por veneno ou o oxigênio que falta aos pulmões durante os mergulhos).

O som não oferece nenhuma grande inovação, mas se aproveita bem da inesquecível música tema de Indy. Basta ouvir os primeiros acordes para ir logo com a cara do game. O grande problema é a ausência da bateria interna para armazenar o progresso nos jogos. Ou seja: há apenas a opção de Password para você não precisar começar tudo de novo ao perder a vida – o que, neste caso, é bem frustrante. Claro que há a tradicional opção de Continue – mas o melhor seria a velha e boa opção de Save. Mesmo assim, esse detalhe não chega a atrapalhar o resultado final. Agora, só falta aguardar e rezar por uma nova aventura no cinema... a esperança é a última que morre, não é mesmo?

Ricardo Matsumoto



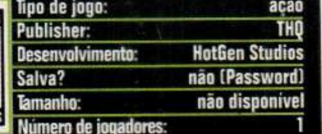


Indy se pendura com seu chicote e encara alguns tipos sinistros



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0	NOTA FINAL
Som	8,0	7,9
Jogabilidade	8,0	
Diversão	7,5	
Replay	8,0	



Tipo de jogo:	ação
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	HotGen Studios
Salva?	não (Password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1





Simba salta como um leãozinho. Afinal, ele é um leãozinho

Disney's O REI LEÃO
A GRANDE AVENTURA DE SIMBA

Faça Simba se tornar o maioral da floresta

AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	7,0	6,9
Som	7,1	
Jogabilidade	6,9	
Diversão	7,0	
Replay	6,8	

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Disney Interactive
Salva?	não (Password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1

Joguinho simples e simpático é esse aqui. Você pode jogar bem desencanado e se divertir muito sem aquela dificuldade gigantesca que se encontra por aí.
Claro que aqui você é Simba, o leãozinho do filme **O Rei Leão**, da Disney. A disputa começa com o bichinho ainda criança, e nesse momento as coisas são bem tranqüilas. Você encontra uns inimigos pela frente, mas nada de muito complicado. Você pode optar por passar por cima e deixá-los para trás ou mandar uma patada e eliminá-los. Também dá para pular em cima dos adversários, como é comum nos jogos do gênero.
Durante o game você sobe em árvores, pega estrelinhas, encontra vidas extras e procura as partes do amuleto que ficam espalhadas por todos os cenários.
Quando o jogo evolui, Simba cresce e vira um leão adulto. Aí, as encrencas também aumentam e os inimigos são mais complicados. Mas no geral, a dificuldade não é nada grande e é bem fácil chegar ao final da aventura.
No fim das contas, **A Grande Aventura de Simba** tem gráficos bem-feitos, o som é bonzinho e a jogabilidade é bem simples. Quer dizer, pode jogar que não tem erro.

Odair Braz Junior





Nada de timidez! Em Harvest Moon, se dá bem quem é bom de papo

Relaxe e curta a pacata vida no campo!

Quem jogou o primeiro **Harvest Moon** para Game Boy sabe que ele é altamente divertido e viciante. Seu único defeito é a curta duração – apenas dois anos de jogo. Resumindo, taí um jogo que simplesmente exigia uma seqüência!
No primeiro game você herdava uma fazenda do seu falecido avô e tinha que dar um duro danado pra pôr tudo em ordem. Em **HM2**, todo o vilarejo vai de mal a pior, incluin-do você. E se sua fazenda não começar a dar lucro logo, seu terreno será usado na construção de um parque temático. Você não quer um carrossel no lugar das suas amadas batatas, quer?
Para quem é conhecedor do estilo do jogo, não há muitas dificuldades. O vilarejo está só um pouco diferente e suas terras também estão bem maiores. Agora, afora o seu quintal, você tem um campo próprio para o plantio, além de uma área dedicada às galinhas e vaquinhas.
Outra diferença é que agora há um rio que atravessa seu rancho. Ou seja, ficou muito mais fácil faturar uns trocados com a pescaria. E ao lado do rio há um viveiro, caso você queira se dedicar à criação de peixes.
Não há segredos: para se dar bem, basta ser um sujeito trabalhador e cauteloso. Por exemplo: no inverno, a grama não cresce. Sem grama, não há feno – e os animais precisam do feno. Então, comece plantando grama desde o início pra fazer um bom estoque. E boa sorte em sua vida de fazendeiro!

Cleiton Campos

AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	6,5	7,5
Som	7,5	
Jogabilidade	8,0	
Diversão	8,0	
Replay	7,7	

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	RPG
Publisher:	Natsume
Desenvolvimento:	Natsume
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1



TUROK



Do começo ao fim, toda a saga sangrenta da família dos índios sem medo

Por Cassiano Barbosa

Um dos primeiros grandes jogos licenciados lançados para Nintendo 64 – **Turok: Dinosaur Hunter** – era tão bom que conquistou até jogadores não necessariamente fãs de games em primeira pessoa. Também, pudera: seu criador, o bombadão David Dientsbier, é um fanático por video games e um total perfeccionista. Para ele, todos os jogos projetados por sua equipe precisam ser melhores do que tudo que já foi criado. Se analisarmos a trilogia Turok e suas versões Multiplayer e para Game Boy, podemos comprovar se ele conseguiu mesmo o que desejava. E é isso o que mostraremos agora.



Console: Nintendo 64
Ano de lançamento: 1996

Turok: Dinosaur Hunter foi desenhado especificamente para o **Nintendo 64**, e usou com maestria as capacidades gráficas do console para que o jogador entrasse na pele do índio Joshua Firessed, o último dos Turok, e experimentasse um game emocionante, tenso e devastador de barreiras, em se tratando de jogos em primeira pessoa. Sua tarefa é passada de geração em geração: Turok deve proteger a Terra Perdida, um elo perdido onde dinossauros e



outros seres lutam pelo comando. Somente ele possui os poderes certos para acabar com essa ameaça.

Durante o jogo, você enfrentará as mais diferentes criaturas e utilizará as mais diferentes armas, que vão desde uma pequena adaga até uma poderosa bazuca laser. A jogabilidade precisa e inovadora deixa o jogador em situação segura pelas fases, que de tão cheias de planos diferentes mais lembram um jogo de plataforma em primeira pessoa.

Até o objetivo final, você atravessará selvas enormes, ruínas antigas e até uma fortaleza futurista para capturar todas as peças do Chronoscepter, um artefato místico que Campaigner (inimigo final do jogo) planeja usar para ampliar seu poder e estabelecer contato entre a Terra Perdida e outros pontos do universo.

Cotação: **9,5**



Console: Nintendo 64
Ano de lançamento: 1998

Antes de seu lançamento, **Turok 2: Seeds of Evil** era esperado com grande entusiasmo pelos jogadores do mundo inteiro. Afinal, como seria a seqüência de um game que redefiniu a idéia de games de primeira pessoa? Se analisado friamente, chega-se à conclusão de que **Turok** é um game muito bom... mas tem lá suas falhas. O vilão da história agora é Primagen, uma besta que quase impediu a criação do universo, e desde então tem sido mantido numa prisão. Porém, no



momento em que Turok destruiu o Chronoscepter, o monstrão foi acordado e convocou todo seu exército para destruir os totens de energia que mantinham sua prisão erguida. Agora, cabe a Joshua Fireseed impedir que isso aconteça.

Os gráficos são extremamente detalhados (muito disso graças ao cartucho de expansão, recém-lançado na época), tanto os dos cenários como os das muitas espécies de inimigos. Justamente por isso, a variedade de armas é enorme, com destaque para a arrasadora Destruidora de Cérebros. O que pega é o design de fases um pouco confuso, que não deixa muito claro os objetivos e pode levar o jogador a ficar perdido por bastante tempo. E apesar da qualidade gráfica, a animação às vezes fica devendo. O melhor de **Turok 2** acaba sendo seu modo Multiplayer, bastante inspirado em **GoldenEye 007**.

Cotação: **8,5**



Console: Nintendo 64
Ano de lançamento: 1999

Se o Multiplayer de **Turok 2** já era bom, **Rage Wars** pode ser definido como "o que há" no estilo. O jogo tem tudo o que a Acclaim queria colocar em **Turok 2** mas não pôde: um game só de confrontos em arena feito para satisfazer a galera que adora jogar com a tela dividida. Nenhum outro título explorou a experiência de Death Match tão bem quanto **Rage Wars**, com modos inovadores, até seis jogadores em ação (sendo dois



controlados pela CPU) e desafios programados para um só jogador.

No quesito arsenal, a Acclaim se superou: a Inflator estufa o inimigo até ele explodir, a Emaciator suga todo o interior do vilão e a Chestbuster coloca uma espécie de Alien dentro do personagem e faz seu tórax explodir. Se você tiver estômago fraco, este jogo não é para você.

Além disso, o jogador terá a oportunidade de vivenciar toda a sensação da série ao mesmo tempo que incrementa sua habilidade em jogos Multiplayer. Definitivamente, uma sensação bacana que vale a pena ser curtida.

Cotação: **9,0**

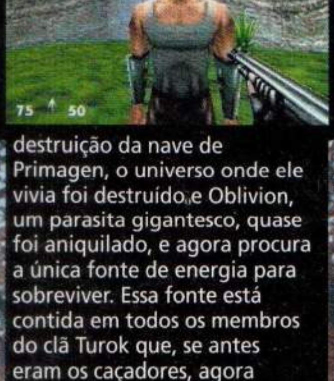




Console: Nintendo 64
Ano de lançamento: 2000

Turok 3 junta a boa jogabilidade do **Turok** original, gráficos muito bons e toda aquela violência a que estamos acostumados. Porém, ele se distancia muito de suas raízes, porque você não mais enfrenta dinossauros em lugares selvagens, mas sim soldados e alienígenas em bases militares. Mesmo assim, é um grande jogo no estilo e um dos poucos disponíveis para N64.

A história é um pouco excêntrica, pra dizer o mínimo: com a



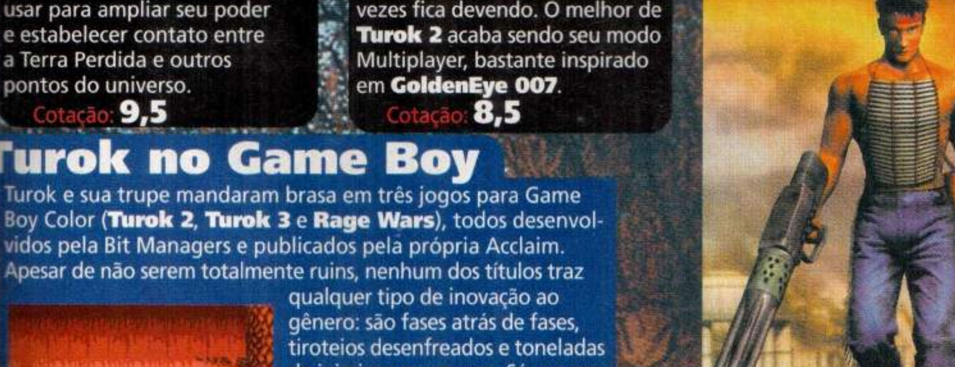
destruição da nave de Primagen, o universo onde ele vivia foi destruído e Oblivion, um parasita gigantesco, quase foi aniquilado, e agora procura a única fonte de energia para sobreviver. Essa fonte está contida em todos os membros do clã Turok que, se antes eram os caçadores, agora tornaram-se as caças.

A apresentação do game é muito bem-feita: os gráficos são quase perfeitos. Existem vozes e cenas do cinema o tempo inteiro e a trilha sonora é magistral. Se você é um fã de jogos em primeira pessoa, provavelmente vai ficar satisfeito com **Turok 3**, já que tudo que faz um bom jogo do estilo está lá: armas malucas, fases complexas e um bom modo Multiplayer nos moldes de **Rage Wars**. Também foi adicionada uma opção para gravar em qualquer lugar, o que ajuda você a não ficar preso em certas partes difíceis do jogo.

Cotação: **7,5**



Turok no Game Boy



Turok e sua trupe mandaram brasa em três jogos para Game Boy Color (**Turok 2**, **Turok 3** e **Rage Wars**), todos desenvolvidos pela Bit Managers e publicados pela própria Acclaim. Apesar de não serem totalmente ruins, nenhum dos títulos traz qualquer tipo de inovação ao gênero: são fases atrás de fases, tiroteios desenfreados e toneladas de inimigos escamosos. Só mesmo para quem é fanzaço da saga.

Cotação: **6,5**

QUEBRA-QUEBRA TOTAL EM Conker's BAD FUR DAY

Se antes as coisas já eram insanas, imagine com quatro pessoas ao mesmo tempo?

Por Ronny Marinoto

Além de ser o game Nintendo com a história mais escrachada, doente e amalucada de todos os tempos, **Conker's Bad Fur Day** possui um modo Multiplayer muito divertido e dos mais variados. Todo o bom humor, a violência, e claro, as baixarias do modo para um jogador estão presentes, só que em doses ainda mais cavalares. São sete (isso mesmo, sete!) tipos de jogo, sem contar as diversas variações para até quatro jogadores simultâneos. E o que é melhor, sem perda de velocidade ou qualidade gráfica em nenhum momento.
É possível selecionar entre mais de dez personagens do jogo, entre eles o próprio Conker, Berry, o exército dos esquilos e dos ursos de pelúcia, doninhas, dinossauros e até mesmo a versão Matrix do nosso herói peludo. Essa diversidade se estende aos cenários de combate, que comportam até catorze tipos de armamentos, como serras elétricas, bazucas, espadas ninja, lança-chamas, pistolas, rifles e facas afiadas. É hora de chamar os amigos e preparar-se para a pancadaria mais engraçada de sua vida!

Modos de jogo para um jogo sem modos

Os sete tipos de Multiplayer de **CBFD** apresentam diversão sangrenta para todos os gostos. Gosta de perseguir e tocaiar seus amigos/inimigos? O Death Match é para você. Curte um lance mais militar? Então tente sua sorte no modo War. Prefere algo com mais adrenalina? Vá direto ao modo Race. Conheça agora todas as variações de jogo:

Death Match

O tradicional tiro em terceira pessoa. Aqui, há cinco diferentes cenários e pelo menos doze armas para escolher. Alguns cenários até possuem salas especiais, onde o combate se desenrola de maneira diferente. Veja as características especiais dos cenários:



Bunker: já que dentro do banheiro as armas não funcionam, use a primeira coisa que estiver à mão: urine no inimigo até afogá-lo!



Colors: nas torres de observação, domine a metralhadora "cuspideira" para esmigalhar seus inimigos.



Total War: encontre o vidro com líquido radioativo e jogue-o no poço. Somente se salvam os soldados que estiverem bem protegidos na sala de detonação.



Temple: além do som ambiente que imita perfeitamente uma selva pré-histórica, você ainda encontra uma frigideira onde é possível escaldar os pés de seus adversários.



The Vault: é somente nesse cenário que você encontrará a metralhadora que pertenceu à dupla Bonnie e Clyde e o bastão de beisebol que o chefão Don Corleone usou no filme **Os Intocáveis**.

War

Existem duas formas de disputar este modo:



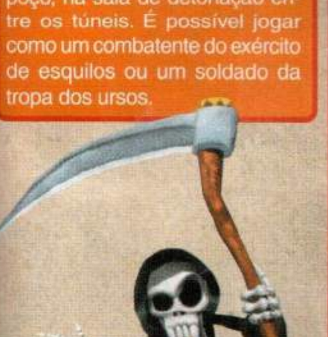


Total War: sua missão é invadir a base inimiga, pegar o vidro com líquido radioativo e levá-lo até um poço, na sala de detonação entre os túneis. É possível jogar como um combatente do exército de esquilos ou um soldado da tropa dos ursos.

Colors: o famoso modo da "captura da bandeira". Vence o time que roubar a bandeira inimiga e levá-la até a sua base. Quando estiver de posse do estandarte inimigo, você fica impedido de usar a arma. Se topar com algum soldado no caminho, faça o seguinte: use o botão Z para fincar a bandeira no chão. Isso deixa suas mãos livres para usar suas armas. Ao término do combate, pegue novamente a bandeira e continue no caminho para a vitória. A bandeira sempre fica no topo da fortaleza, no piso superior ao da metralhadora. Você pode jogar como urso de pelúcia ou como esquilo.



Heist



Dentro de um cofre altamente protegido, ladrões disputam para ver quem consegue roubar a maior quantidade de dinheiro. Depois de escolher a cor de seu time, corra para o centro do cofre e pegue o saco de bufunfa. Faça o caminho de volta até a sala da cor que você escolheu e marque os pontos. Seus adversários tentarão impedir que você leve a grana, e você deverá usar as armas disponíveis no cenário para não deixar isso acontecer. Se algum ladrão chegar primeiro, vá atrás dele, sem dó nem piedade.

Beach







Os pobres e indefesos colonos foram encurralados pelas metralhadoras inimigas. Sua missão é fazer com que eles atravessem todo o campo de batalha e cheguem a salvo nos túneis de fuga. Você tem somente noventa segundos para gastar com cada um, e a única maneira de conseguir é encontrar os frascos de vitamina, que os deixam mais rápidos por alguns segundos. Tome as pílulas direitinho e corra para a liberdade. Se quiser, também é possível jogar do lado dos ursos malvados e dar uma de sentinela, para impedir que os colonos consigam a liberdade.

Tank



Neste modo são usados tanques de guerra gigantescos. Funciona assim: siga para a ponte, pegue o dispositivo nuclear e leve-o para dentro de uma base. Quando a sirene tocar, o gás radioativo será liberado e eliminará os adversários. Mas lembre-se: ao ouvir o som da sirene, esconda-se dentro de uma das bases para proteger-se da explosão.

Race



Use as pranchas flutuadoras e encare desafios em alta velocidade sobre a lava ardente. São dois circuitos diferentes e muita adrenalina com as manobras radicais. Na pista, dois tipos de itens podem ser recolhidos: os turbos (dentro dos recipientes vermelhos) e os mísseis (dentro dos foguetinhos). Use o botão Z para dispará-los.

Raptor



Se jogar como dinossauro, sua missão será proteger os ovos que estão no ninho e devorar qualquer um que tente roubá-los. Se jogar como guerreiro, sua missão é justamente o contrário: roubar os ovos e levá-los direto para a frigideira. Se quiser, você pode usar as armas que estão espalhadas pelo cenário, assim como o osso que o personagem leva no bolso.

Para habilitar os personagens secretos no Multiplayer, use os códigos que foram publicados na seção Top Secret da **Nintendo World** 32.

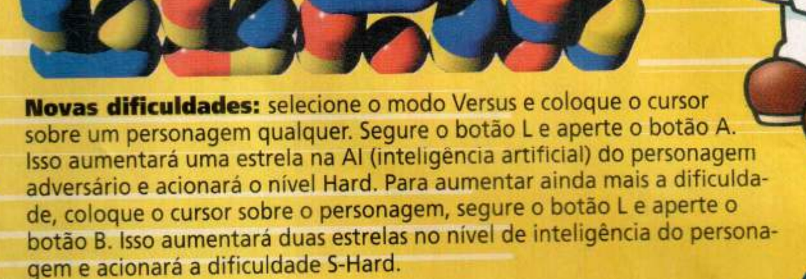
Dr. Mario 64 

Novos personagens e mais níveis de dificuldade

Metal Mario: termine o modo Story na dificuldade Normal (ou mais difícil), usando o Wario. Você não poderá perder nenhuma rodada. Logo após enfrentar Rudy, você será desafiado pelo personagem secreto Metal Mario. Vença a partida e ele ficará disponível para seleção no modo Versus.

Wario vampiro: termine o modo Story na dificuldade Normal (ou mais difícil), usando o personagem Dr. Mario. Você não poderá perder nenhuma rodada. Logo após enfrentar Rudy, você será desafiado pelo personagem secreto Wario Vampire. Vença a partida e ele ficará disponível para seleção no modo Versus.

Obs.: para fazer os truques acima, você não poderá sequer usar a opção "Redo" do menu de pausa. Isso será considerado um Continue e o personagem secreto não aparecerá.



Novas dificuldades: selecione o modo Versus e coloque o cursor sobre um personagem qualquer. Segure o botão L e aperte o botão A. Isso aumentará uma estrela na AI (inteligência artificial) do personagem adversário e acionará o nível Hard. Para aumentar ainda mais a dificuldade, coloque o cursor sobre o personagem, segure o botão L e aperte o botão B. Isso aumentará duas estrelas no nível de inteligência do personagem e acionará a dificuldade S-Hard.

Superdesafio: entre no modo Story, coloque o cursor sobre a dificuldade Hard e pressione o botão Z. Isso acionará o nível S-Hard de dificuldade.



Polaris SnoCross 

Manobras radicais

Back Flip: no ar, segure R + Z e pressione: ↓, ↓, ↓.
Barrel Roll: segure L + R e pressione →, ↑, ←.
Cliffhanger: aperte L + ←, →.
Decade: aperte R + ←, →.
Decade/360: segure L + R e aperte ←, ↓, →.
Front Flip: no ar, segure L + R e aperte ↑, ↑.
Front Flip/Barrel Roll: segure L + R e aperte ↑, ↓, ↑.
Hand Plant: no ar, segure L + R e aperte ↓, ↑, ↑.
Lazyboy: aperte L + →, ←.
Nac Nac: aperte L + →, ↓.
No Foot: aperte L + ↓.
No Hander: aperte R + ↑.
Pointer: aperte R + ←, ←.
Reverse Front Flip/Barrel Roll: segure L + R e aperte ↓, ↑, ↓.
Superman: aperte R + ↓, ↓.



Star Wars: Episode 1 – Battle For Naboo 

Códigos da Força

Na tela de menu principal, selecione Options, depois a opção Passcode. Digite um dos códigos a seguir e ganhe ainda mais força para batalhar.
TOOWEAK? habilita todas as fases normais do jogo.
BOOM!? aumenta o poder de destruição das bombas.
?NUNAPWR aumenta o poder de destruição dos mísseis.
CANTMISS transforma os mísseis e torpedos em armas teleguiadas.





Aidyn Chronicles: The First Mage

Machado e Armadura de graça

Quando você estiver em busca dos membros de seu grupo, fale com a Brenna nos jardins do castelo. Quando ela perguntar se você quer que ela o acompanhe, responda que é muito perigoso ("It's too dangerous."). Ela dará a você uma Battle Axe e um Idem Scale.

Inferno Flask de graça

Na cidade ao redor do castelo de Gwernia, há uma casa com uma varanda. Dentro dela há uma mala com um Inferno Flask, um poderoso item para Godric ou qualquer um com alto nível em Alchemy.

Strength Spell de graça

Volte à cabana de Oriana depois de começar a seguir para a cidade de Mirari. Ela vai lhe contar uma história e dará a você um Spell of Strength na faixa.

Chaos Sword

Depois de atravessar a ponte na cidade ao redor de Gwernia, vire à esquerda para encontrar uma praia, depois vire à direita na moita para chegar a um caminho que leva para cima. Você encontrará um acampamento. Dentro de um baú fechado está a Chaos Sword. Essa poderosa espada causa envenenamento, mas exige uma força mínima de 25.





PGA European Tour

Deformações

Para modificar a cabeça e o corpo dos personagens, digite as seguintes senhas:
Cabeção: **RTYNBRTYNNY**
Cabecinha: **RNTYRNMYQDNB**
Mãos grandes: **RTYNMGRNY**
Personagem grande: **TRYBFCKRYB**
Personagem pequeno: **RTOCFCAMHCE**



Conker's Bad Fur Day

Mais códigos absurdos

Talvez influenciado pela bebedeira de Conker, nosso dedicado redator mandou ver um código errado na edição anterior. Aqui vai a correção: No menu principal, selecione Options, e em seguida, a opção Cheats. Agora, é só digitar o código indicado para se dar ainda melhor no game.
BOVRILBULLETHOLE: cinqüenta vidas.
DRACULASTEABAGS: possibilita o uso do taco de beisebol de Dom Corleone no modo Race.





NASCAR Racers

Códigos para todas as pistas

Fase	Password
Jungle 1	**KTHZTRYW**
Jungle 2	**PXMMZCHW**
Jungle 3	**TYGNDPTS**
Jungle 4	**LYMTHXRS**
Egypt 1	**ZTCSMGZW**
Egypt 2	**DYCLNSDR**
Egypt 3	**DTDWWYDZ**
Egypt 4	**CNCMCCML**
Europe 1	**DSTZLCTY**
Europe 2	**NHKMZRXZ**
Europe 3	**LSCLLLZS**
Europe 4	**LTNTHHCX**
St. Petersburg 1	**WHXSSTNT**
St. Petersburg 2	**NYLWNDSW**
St. Petersburg 3	**PGPMWKPY**





The Grinch

Passwords de fases

1-1	97+2428-3
2-1	48-4[Max][Grinch][Max]X2
3-1	37-262[CindyLou]X3
4-1	4X02+74+8
5-1	[Max]4606+8[CindyLou]9
6-1	08-[CindyLou]1[Grinch]8X4
7-1	-X0[Grinch]+7170
6-6	74206++XX

Obs.: os nomes que se encontram dentro dos [ ] devem ser substituídos pelas figuras dos personagens correspondentes.



Inspector Gadget

Códigos bacanudos

Nome da fase	Passwords
2 **The Plasma Heart**	FH2KBH
3 **The Volcano**	FM!PQM
4 **The Vats**	FRVTLR
5 **The Underground**	FWQZ!?



M&M's Minis Madness




Passwords coloridos

Fase	Password	Fase	Password
1-2		2-2	
1-3		2-3	
2-1			











The Jungle Book: Mowgli's Wild Adventure





Seleção de fases

Escreva a Password **BMHG**. Este código abre todas as fases do jogo, incluindo os estágios de bônus.

Top Gear Hyperbike





Todas as pistas

Na tela de seleção de modos de jogo, pressione: ↑, ←, →, L, Z, R.
Um som confirmará o truque.

Todas as motos

Na tela de seleção de modos de jogo, pressione: ↑, ←, →, L, Z, R, ↑, ↓, ↓, Z, ↓.
Um som confirmará o truque.

Powerpuff Girls: Paint The Townsville Green

Senhas poderosas

Selecione a opção "Enter Secrets" e digite um dos códigos a seguir:

EBSTORE: força extra.
BEATBRICK: fase The Utonium Chateau, detone o inimigo Rowdyruff Boy Brick e ganhe acesso às garotas e ao professor na casa do subúrbio.
DUSTBOOMER: fase Bonsai Garden.
KABOOM: Card Big Billy.
MOJOJOJO: Card Broccloid Emperor.
ROWDYRUFFS: Card Butch.
RZONE: Card Fuzzy Lumpkins.
GRUBBER: Card Grubber.
TARGETPOWR: Card Little Arturo.
SEARSRULE: Card Mrs. Keane.
GOCIRCUIT: Card Powerpuff Girls.
SQUID: Card Squid.
AMOEBABOYS: Card Townsville Dump.

Powerpuff Girls: Battle Him

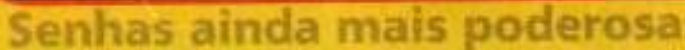
Senhas poderosíssimas

Selecione a opção "Enter Secrets" e digite um dos códigos a seguir:

ELBO: aumenta a força.
GOGETBUTCH: fase Utonium Chateau.
BEATBRICK: fase Townsville Skies.
MALPHS: Card Art Museum.
HOTLINE: Card Boogie Man.
ICEBREATH: Card Boomer.
POWERPUFF: Card Evil Cat.
MRSBELLUM: Card Rainbow The Clown.
RUFFBOYS: Card Talking Dog.
TOYSPOWER: Card Townsville.
PRINCESS: Card Townsville City Hall.



Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo






Senhas ainda mais poderosas

Na tela do menu principal, selecione a opção "Enter Secrets". Agora, digite um dos códigos a seguir:

EBWORLD: aumenta a força.
GOGETBUTCH: fase secreta Pokey Oaks School.
DUST BOOMER: fase secreta Art Museum.
BESTBUYPWR: Card Brick.
CITYRULES: Card Powerpuff Girls.
TOWNSVILLE: Card Powerpuff Girls Suburban Home.
SEARS: Card Princess.
ANUBISHEAD: Card Professor Utonium.
ROACHCOACH: Card Roach Coach.
DOGGIEDO: Card Rowdy Ruff Boys.
GAMESTOP: Card Sara Bellum.
SEDUSA: Card Sedusa.
TOYSRUSCOM: Card Volcano Mountain.

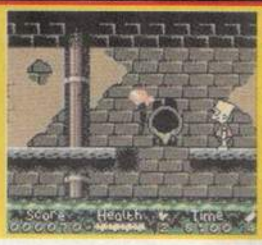




The Simpsons: Night Of The Living - Treehouse Of Horror









Códigos de fases

Fase	Passwords
02	**FWXCKJXGLWN**
03	**TNSLRYSJGWW**
04	**BXPGCFPYJWB**
05	**WSQJLTQFYWK**
06	**NPKYGBKTFWQ**
07	**XQRFJWRBTWP**

??? PERGUNTE AOS PILOTOS

Super Smash Bros.

Como habilitar o Ness (do jogo Earthbound)?
Jorge Silvério dos Reis Porto Seguro/BA

Após habililtar os outros três personagens secretos (Luigi, Falcon e Jigglypuff), termine o jogo no modo Normal. Enfrente Ness no final e, se vencê-lo, ele ficará disponível.



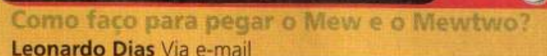
Breath of Fire

Como faço para entrar no castelo de Nabal?
Davis Frozza Indaial/SC

Primeiro, é preciso pegar os pássaros rosa (GrimFowls). Após ter ouvido os conselhos do homem que constrói armas ao sul de Prima, retorne à floresta com os pássaros e toque no ovo para iniciar uma batalha. Após derrotar o grande pássaro, aproxime-se deles e comece a caminhar bem devagar em direção ao Castelo de Nabal. Os pássaros correrão atrás dos guardas, e nesse momento você terá a chance de entrar.

Onde fica a cidade de Wisdom e como faço para chegar até lá?
William Saint Martin Via e-mail

Após derrotar SlimeX no Castelo de Nabal, você automaticamente verá o general velejando na cidade de Prima. Fale com o proprietário da Guilda em Prima para saber mais sobre os Arcanos. Depois, fale com o homem velho que está deitado na cama, no último andar da Guilda, para pegar a estátua (aperte o botão A na cama do homem para pegá-la). Volte para Arad, dentro do deserto, e entre na cidade de Winsdom (é a cidade que está se movendo no deserto, próximo a Arad).



Pokémon Stadium

Como faço para pegar o Mew e o Mewtwo?
Leonardo Dias Via e-mail

Para pegar o Mew, é preciso terminar todos os campeonatos do jogo. O Mewtwo aparecerá, e daí é só derrotá-lo para terminar o jogo. Assim que o Round 2 for acionado, Mew poderá ser escolhido na Prime Cup – mas somente na opção Rental. Já Mewtwo não pode ser encontrado em **Pokémon Stadium**: ele pode apenas ser transferido de um cartucho de Game Boy, através do Transfer Pak.

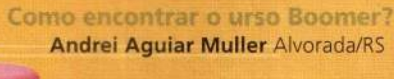


Lufia II

Em Ancient Tower 5F, qual é a senha para passar pelo guarda de pedra?
Marcos Costa Fortaleza/CE

A senha é a seguinte: na sala com as duas estátuas (uma azul e outra vermelha), dê três espadadas na estátua vermelha e cinco na estátua azul. Feito isso, pressione o botão do meio da sala para abrir a porta.





Donkey Kong Country 3

Como encontrar o urso Boomer?
Andrei Aguiar Muller Alvorada/RS

No mapa geral do jogo, dê voltas ao redor das quatro pedras que estão na água com o Turbo Ski (segurando o botão Y para acelerar). Um vulcão surgirá do fundo das águas: é o mundo perdido de Krematoa. Entre nele para encontrar o famoso urso Boomer.

MOÇO, EU QUERIA UMA DÚVIDA?!

Tá com problemas em algum game Nintendo? Encalhou num trecho difícil de um jogo? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para **PERGUNTE AOS PILOTOS NINTENDO WORLD**
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 – São Paulo/SP
ou mande um e-mail para
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.





EARTHWORM JIM

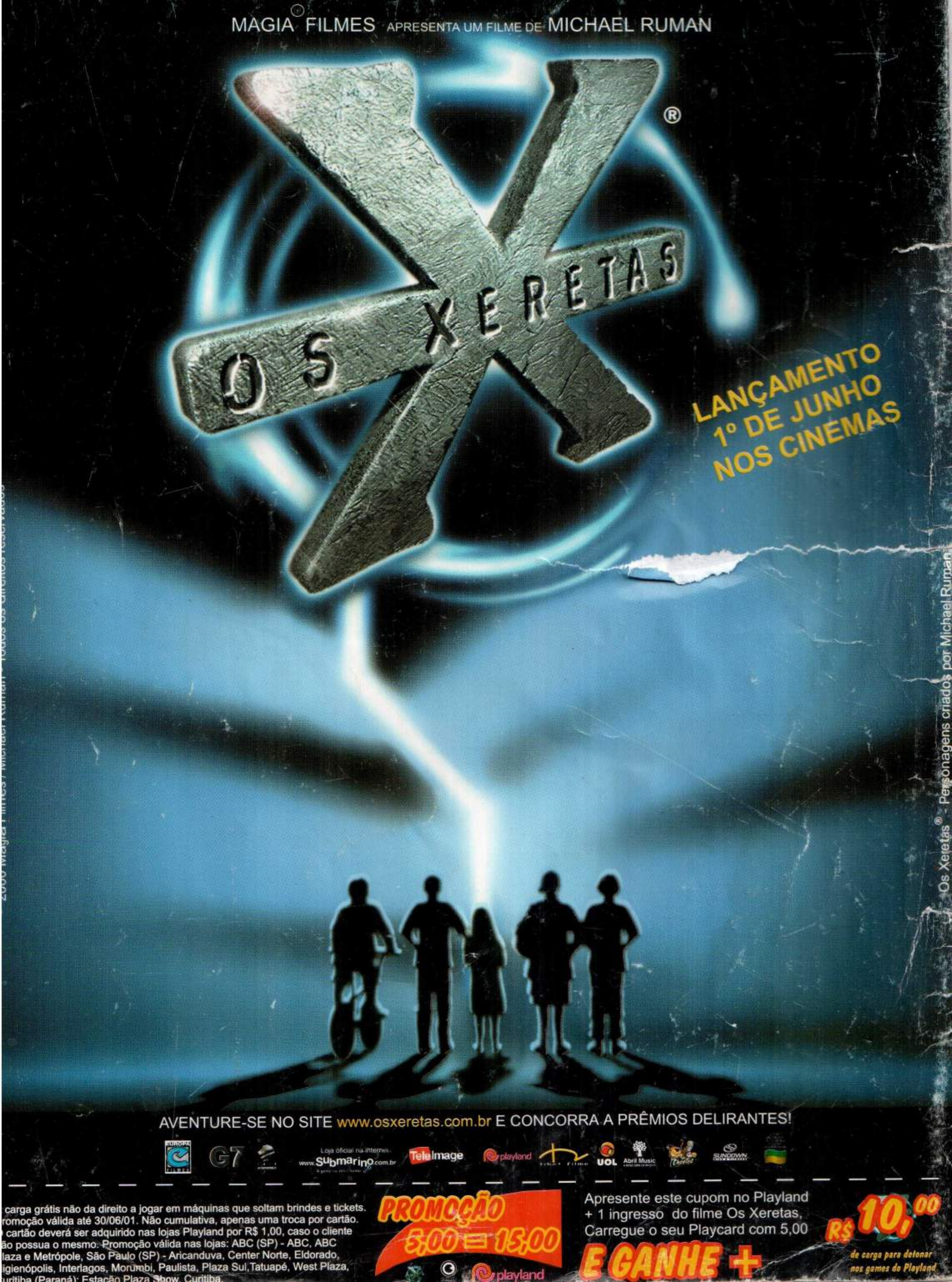
Definitivamente, Earthworm Jim não vive no mais normal dos mundos. Até pouco tempo atrás, Jim era um anelídeo comum e pacato, que vivia tranqüilo num buraco de terra bem decorado. Até que, num certo dia, uma enorme, ultra-avançada e superindestrutível roupa espacial cai do céu, bem a sua frente. Ao vesti-la, ele se transforma no super-herói gosmento e bacana que conhecemos hoje: Earthworm Jim.

Jim tem dois amigos que estão sempre a seu lado para o que der e vier: os malucos Peter Puppy e Snott. Junto com sua arma de plasma e muita vontade, ele está disposto a enfrentar qualquer encrenca bizarra que surgir pela frente, desde vacas loucas até corvos mutantes pirados, tudo nos lugares mais doidos possíveis.

Jogos Nintendo que participou:

título	console	
Earthworm Jim	Super NES	1995
Earthworm Jim 2	Super NES	1996
Earthworm Jim 3D	Nintendo 64	1999
Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy	Game Boy Color	1999
Earthworm Jim	Game Boy Advance	2001

Nome completo: Earthworm Jim
Profissão: super-herói
Principais armas: sua hiper arma de plasma, um lança-mísseis e sua cabeça (literalmente!)
Principais amigos: Princesa-Qual-O-Nome-Dela, Peter Puppy e Snott
Inimigos eternos: Major Mucus e Professor Cabeça-de Macaco


MAGIA FILMES APRESENTA UM FILME DE MICHAEL RUMAN
OS XERETAS ®
LANÇAMENTO
1º DE JUNHO
NOS CINEMAS
AVENTURE-SE NO SITE www.osxeretas.com.br E CONCORRA A PRÊMIOS DELIRANTES!
Loja oficial na internet www.submarino.com.br
TeleImage
playland
UOL
Abril Music
SUNDOWN
carga grátis não da direito a jogar em máquinas que soltam brindes e tickets.
romoção válida até 30/06/01. Não cumulativa, apenas uma troca por cartão.
cartão deverá ser adquirido nas lojas Playland por R$ 1,00, caso o cliente
ão possua o mesmo. Promoção válida nas lojas: ABC (SP) - ABC, ABC
laza e Metrópole, São Paulo (SP) - Aricanduva, Center Norte, Eldorado,
igienópolis, Interlagos, Morumbi, Paulista, Plaza Sul, Tatuapé, West Plaza,
uritiba (Paraná): Estação Plaza Show, Curitiba.
PROMOÇÃO
5,00 = 15,00
playland
Apresente este cupom no Playland
+ 1 ingresso do filme Os Xeretas,
Carregue o seu Playcard com 5,00
E GANHE +
R$ 10,00
de carga para detonar nos games do Playland
2000 Magia Filmes / Michael Ruman - Todos os direitos reservados
Os Xeretas ® - Personagens criados por Michael Ruman